



TUGAS AKHIR – RD 141558

**PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF
MENGENAI ETIKA TERIMA KASIH, TOLONG, MAAF, DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN**

Mahasiswa:

Selviana Anggraini

NRP. 3412100125

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA**

2017



FINAL PROJECT – RD 141558

**INTERACTIVE CHILDREN BOOK APPLICATION DESIGN ABOUT
GRATITUDE, ASSISTANCE, APOLOGIZE ETHICS IN DAILY LIFE
FOR 7-8 YEARS AGE CHILDREN**

Student:

Selviana Anggraini

NRP. 3412100125

Counsellor Lecturer:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

SURABAYA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF
MENGENAI ETIKA TERIMA KASIH, TOLONG, MAAF, DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN**

TUGAS AKHIR / RD 141558

Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Selviana Anggraini
NRP. 3411100125

Surabaya, 27 Januari 2017
Periode Wisuda 115 (Maret 2017)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui

Dosen Pembimbing

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

NIP. 19640930 199002 1001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Selviana Anggraini

NRP : 34120100125

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF MENGENAI ETIKA TERIMA KASIH, TOLONG, MAAF, DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN”** adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset terkait.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan ini dibatalkan.

Surabaya, Januari 2017

Yang membuat pernyataan



Selviana Anggraini

PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF MENGENAI ETIKA TERIMA KASIH, TOLONG, MAAF, DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN

Nama Mahasiswa : Selviana Anggraini
NRP : 3412100125
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRAK

Budaya sopan santun Indonesia semakin lama semakin berkurang. Pendidikan sopan santun harusnya diajarkan sedini mungkin. Sayangnya, keluarga sebagai kontrol sosial tidak menjalankan perannya dengan baik. Orang tua, lebih sibuk bekerja sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk mengajarkan perilaku dan etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan pengawasan. Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah merancang sebuah media alternatif yang dapat membantu mengajarkan etika sehari-hari dan untuk menambahkan kemanfaatan media yang saat ini justru banyak memiliki dampak negatif bagi anak usia 7-8 tahun.

Proses perancangan ini berpedoman pada pengumpulan data, studi eksisting, studi literature, kuesioner, wawancara, observasi, dan *shadowing*. Selain digunakan untuk mengidentifikasi masalah, pengumpulan data digunakan untuk menentukan konten dan mendapatkan metode yang sesuai dengan target audien. Metode yang digunakan dalam menyampaikan konten adalah dengan bentuk cerita. Cerita dalam perancangan ini berlatar kehidupan sehari-hari yang akan mempermudah anak dalam memahami isi dan mengimplementasikannya.

Hasil dari perancangan ini adalah terancanganya suatu aplikasi buku cerita anak interaktif mengenai etika terima kasih, tolong, maaf, dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun yang dapat diakses pada *gadget* anak. Agar lebih menarik, penyajian aplikasi menggunakan ilustrasi 2D yang dapat bergerak yang dilengkapi dengan audio narator. Terdapat pula karakter tokoh “Sheela” dan teman-temannya yang dapat menjadi contoh bagi anak. Setiap seri cerita dibedakan dengan konten etika sehari-hari yang berbeda sesuai dengan *setting* tempat. Gaya bahasa yang digunakan juga sangat ringan sehingga mudah dipahami anak. Selain itu juga dilengkapi game sederhana yang mendukung pembelajaran konten etika.

Kata Kunci : *Aplikasi, Cerita Sehari-hari, Etika*

INTERACTIVE CHILDREN BOOK APPLICATION DESIGN ABOUT GRATITUDE, ASSISTANCE, APOLOGIZE ETHICS IN DAILY LIFE FOR 7-8 YEARS AGE CHILDREN

Student Name : Selviana Anggraini
NRP : 3412100125
Course : Visual Communication Design
Department : Industrial Product Design FTSP-ITS
Counsellor Lecturer : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si.

ABSTRACT

Politeness culture in Indonesia has slowly decreased. Politeness education is should be taught in early years. Unfortunately, the family which takes a social control did not play well their role. The parents will busy with their work so they did not have much time to supervise and taught their child about politeness and ethics in daily life. The goal of this project is designing alternative media that help teach ethics in daily life and adding the benefit of media, which have a more negative impact for 7-8 years age children.

The design process used several methods to collecting data that is existing study, literature study, questionnaire, interview, observation and shadowing to identified the problems, determined content, and suitable communication methods for the target audience. As for methods that used to communicate the content is through the story with daily life background that will ease the children to understand and implement the content.

The Output from this design project is interactive children book application about gratitude, assistance, apologize ethics in daily life for 7-8 years age children that can be accessed in their gadget. To make it more interesting, the presentation of applications used moving 2D illustrations equipped with narrator audio. Character "Sheela" and friends can be role models for children. Each series of the stories have different daily life ethics content according to the place settings. There is simple language that easies to understand and simple game that supported learning ethics content.

Keywords: *Application, Daily Story, Ethics*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat, taufik dan hidayah-Nya kepada setiap hamba-Nya. Merupakan salah satu karunia dan pertolongan Allah pada setiap langkah dalam penyusunan tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF MENGENAI ETIKA TERIMA KASIH, TOLONG, MAAF, DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN”**. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan di Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, FTSP-ITS.

Penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang senantiasa mendukung dan membantu dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis ditujukan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, nikmat, dan kekuatan dalam menyelesaikan perancangan ini, serta kesempatan dalam menuntut ilmu hingga sampai saat ini. Rasulullah SAW atas pribadinya yang menjadi teladan bersikap dalam hidup.
2. Bapak dan Ibu tersayang yang selalu memberikan dukungan secara moril maupun materil, Alm mbah putri yang menjadi motivasi dalam menyelesaikan perancangan, beserta keluarga besar di Madiun atas dukungan doa yang senantiasa diselipkan dalam setiap sholat, dan kasih sayang yang tiada hentinya.
3. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si selaku dosen pembimbing tugas akhir ini atas segala bantuan intelektual dan moral yang telah diberikan.
4. Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si., Ibu Senja Aprealla, S.T., M.Ds., Ibu Nurina Orta D., S.T., M.Ds., dan Ibu Kartika Kusuma W., S.T., M.Si selaku dosen penguji atas ilmu bermanfaat berupa bimbingan, kritik membangun dan saran dalam proses penyusunan perancangan.

5. Bapak Rahmatsyam, S.Sn.,M.T. selaku koordinator tugas akhir Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, FTSP-ITS.
6. Ibu Ellya Zulaikha, S.T.,M.Sn., Ph.D. selaku ketua Jurusan Desain Produk Industri, FTSP-ITS.
7. Bapak Denny Indrayana, S.T., M.Ds. selaku dosen wali penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh karyawan Jurusan Desain Produk Industri
9. Bima Aditya Kartika Babtyo yang telah bersedia menemani dikala senang maupun susah dan meluangkan waktu, tenaga, serta materi yang terukur maupun tak terukur dalam menyelesaikan perancangan ini.
10. Ibu dan Bapak kepala sekolah, guru, dan siswa SDN Kalisari II, SDN 02 Mojorejo, dan *The Counsellor* dari pendidikankarakter.com atas bantuannya sebagai narasumber penelitian perancangan ini.
11. Melia Dwifani P., teman-teman ruang TA 115 seperjuangan, dan teman-teman angkatan 2012 atas canda tawa, kebersamaan, dukungan yang telah diberikan.
12. Serta semua pihak yang belum tertulis dan yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah berperan dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan laporan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Surabaya, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA

HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR GAMBAR..... xii

DAFTAR TABEL xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 5

1.2.1 Masalah Non Desain 5

1.2.2 Masalah Desain 6

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 7

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 7

1.7 Ruang Lingkup 7

1.7.1 Ruang Lingkup Studi 7

1.7.2 Ruang Lingkup *Output* 8

1.8 Sistematika Penulisan 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

2.1 Aplikasi *Android*..... 11

2.2 Sopan Santun 11

2.3 Etika Sehari-hari 12

2.3.1 Maaf, Tolong, dan Terimakasih..... 13

2.4 Perkembangan dan Proses Pembelajaran Anak 14

2.4.1	Karakter Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun	14
2.4.2	Proses Pembelajaran anak.....	16
2.5	Studi Media.....	17
2.5.1	Buku Cerita Anak	17
2.5.2	Aplikasi Buku Cerita Anak Digital (<i>E-book</i>).....	18
2.6	<i>Graphic User Interface</i>	19
2.6.1	<i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> (UI/UX)	19
2.6.2	Prinsip Dasar <i>Interface Design</i>	19
2.6.3	<i>Elements of User Experience</i>	21
2.7	<i>Layout</i>	22
2.8	Studi Visual Warna	24
2.9	Karakter	26
2.10	Studi Eksisting	28
2.10.1	Studi Kompetitor <i>E-book</i>	28
2.10.2	Studi Komparator <i>E-book</i>	35
BAB III METODE RISET		43
3.1	Alur Riset.....	43
3.2	Metode Riset	44
3.2.1	Populasi.....	44
3.2.2	Teknik Sampling.....	44
3.3	Protokol Penelitian.....	44
3.3.1	Kuesioner dan Wawancara	44
3.3.2	Wawancara.....	48
3.3.3	Observasi	61
3.3.4	<i>Shadowing</i>	62
3.4	Uji Coba	63
3.4.1	Tahap Pertama	63
3.4.2	Tahap Kedua	64
3.4.3	Tahap Ketiga.....	65
3.5	Analisa Segmentasi	66
3.6	Alur Pikir	68
BAB IV KONSEP DESAIN		69
4.1	Diagram Konsep Desain	69
4.1.1	Makna Konsep Desain	70

4.2	STP.....	70
4.2.1	Segmentasi	70
4.2.2	<i>Targeting</i>	72
4.2.3	<i>Positioning</i>	72
4.2.4	<i>Consumer Needs</i>	72
4.2.5	<i>Unique Selling Points (USP)</i>	72
4.3	Konsep Cerita	73
4.3.1	Tujuan Cerita	73
4.3.2	Gaya Cerita	73
4.3.3	Penamaan “Sheela” dan Judul	73
4.3.4	Tema dan Bentuk Cerita	74
4.4	Strategi Konten	74
4.4.1	Seri 1	74
4.4.2	Seri 2	79
4.4.3	Seri 3	82
4.5	Strategi Komunikasi	85
4.6	Pengisian Suara dan Musik	89
4.7	Model Navigasi.....	89
4.8	Strategi Visual.....	91
4.8.1	<i>Typesetting</i>	92
4.8.2	Warna.....	93
4.8.3	Gaya Gambar	94
4.8.4	<i>Setting</i> Lingkungan	97
4.8.5	Karakter Tokoh	98
4.8.6	Ikon dan Navigasi	111
4.8.7	Desain Logo	112
4.8.8	Desain <i>Layout</i>	116
4.9	Konsep Bisnis	125
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....		127
5.1	Hierarki Aplikasi.....	127
5.2	Desain Akhir	128
5.2.1	<i>Main Menu</i>	128
5.2.2	Pilihan Seri.....	128
5.2.3	Cerita.....	129

5.2.4	<i>Game Sederhana</i>	134
5.2.5	Nilai Moral	136
5.2.6	<i>Close</i>	137
5.3	Spesifikasi <i>Smartphone</i> atau <i>Tablet</i>	138
BAB VI PENUTUP		141
6.1	Kesimpulan	141
6.2	Saran	141
DAFTAR PUSTAKA		143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data tentang <i>Mobile Device Usage among Young Kids, Parental Motivations, Time Spent on Devices, Expectation vs Realities</i>	3
Gambar 1.2 <i>Parental Concern</i>	4
Gambar 2.1 <i>The Very Hungry Caterpillar</i>	17
Gambar 2.2 <i>I Can Read</i>	18
Gambar 2.3 Diagram <i>Element of User Experience</i> oleh J.J. Garrett.....	21
Gambar 2.4 <i>Paragraph Alignment</i>	23
Gambar 2.5 <i>Grid system 940px</i>	24
Gambar 2.6 RIRI (Cerita Anak Interaktif).....	28
Gambar 2.7 <i>Interface Awal RIRI – Mila Si Pelupa</i>	30
Gambar 2.8 (a) Sandi Unik untuk Orang Tua, (b) Halaman <i>Feedbac</i>	30
Gambar 2.9 Halaman Menu ‘Cerita Interaktif’	31
Gambar 2.10 Halaman Menu ‘Permainan Edukatif’	31
Gambar 2.11 Halaman Cerita	32
Gambar 2.12 Halaman Nasehat	32
Gambar 2.13 <i>Interface E-Book Seru Setiap Saat</i>	33
Gambar 2.14 (a) <i>Interface</i> Halaman Judul Petualangan Si Bintik, (b) <i>Interface</i> Isi Petualangan Si Bintik.....	34
Gambar 2.15 <i>Interface Awal ‘Curious George’</i>	35
Gambar 2.16 <i>Interface Theater ‘Curious George’</i>	36
Gambar 2.17 Halaman 2 ‘ <i>Curious George</i> ’	36
Gambar 2.18 Halaman 1 & 4 ‘ <i>Curious George</i> ’	37
Gambar 2.19 Ikon Aplikasi ‘ <i>Curious George</i> ’	37
Gambar 2.20 Menu Aplikasi ‘ <i>Curious George</i> ’	38
Gambar 2.21 Menu Aplikasi ‘Petualangan Boci’	38
Gambar 2.22 Halaman 1 ‘Petualangan Boci’	40
Gambar 2.23 Halaman 2 ‘Petualangan Boci’	40
Gambar 2.24 Ikon Aplikasi ‘Petualangan Boci’	41
Gambar 2.25 Tombol Menu Aplikasi ‘Petualangan Boci’	41
Gambar 3.1 Riset Perancangan	43

Gambar 3.2 Guru Favorit.....	49
Gambar 3.3 Ibu Benedicta Carine.....	53
Gambar 3.4 Ibu Evie Fitriani AN, S.Psi	55
Gambar 3.5 Ibu Joyce Imelda	57
Gambar 3.6 Bapak Aceng Jainudin	59
Gambar 3.7 Proses <i>Shadowing</i>	62
Gambar 3.8 Metode Penelitian	62
Gambar 4.1 Penelusuran Konsep.....	69
Gambar 4.2 Penyusunan Etika Seri 1	76
Gambar 4.3 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 1.....	76
Gambar 4.4 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 1.....	77
Gambar 4.5 Alternatif 3 Alur Cerita Seri 1.....	78
Gambar 4.6 Penyusunan Etika Seri 2	80
Gambar 4.7 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 2.....	80
Gambar 4.8 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 2.....	81
Gambar 4.9 Alternatif 3 Alur Cerita Seri 2.....	81
Gambar 4.10 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 3.....	83
Gambar 4.11 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 3.....	84
Gambar 4.12 Alternatif 3 Alur Cerita Seri 3.....	84
Gambar 4.13 Cerita Bobo di Majalah Bobo	85
Gambar 4.14 Cerita Rapunzel di Majalah Princess	86
Gambar 4.15 <i>Flow Chart</i> Model Navigasi	90
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i> Media dan Konsep Visual	91
Gambar 4.17 <i>Font</i> Narasi Cerita.....	92
Gambar 4.18 <i>Font</i> Tombol	92
Gambar 4.19 <i>Font</i> Judul	93
Gambar 4.20 Skema warna <i>Colorful</i>	93
Gambar 4.21 Kartun Favorit.....	94
Gambar 4.22 3D/2D.....	94
Gambar 4.23 (a) Karakter favorit Hanifa, (b) Keluarga Hanifa.....	95
Gambar 4.24 Buku Pelajaran Kelas 1 SD.....	96
Gambar 4.25 Gaya Gambar	96
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> Lingkungan Sekolah.....	97
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> tokoh Sheela dari sosok Kirana.....	99

Gambar 4.28 Sketsa Tokoh Sheela	100
Gambar 4.29 Alternatif <i>Rough Design</i> Karakter Sheela yang Terseleksi.....	100
Gambar 4.30 Karakter Sheela yang Terpilih	100
Gambar 4.31 Karakter Sheela Memakai Seragam dengan Berbagai Pose.....	101
Gambar 4.32 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Elisa dari sosok Haileigh	102
Gambar 4.33 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Koko dari sosok Jayden	103
Gambar 4.34 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Aisyah dari sosok Ashyfa	104
Gambar 4.35 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Wulan dari sosok Genesis	105
Gambar 4.36 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Ahmad dari sosok Alonso	106
Gambar 4.37 <i>Moodboard</i> ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Nauval dari sosok Daffa	107
Gambar 4.38 Sketsa Salah Satu Alternatif Desain Karakter.....	108
Gambar 4.39 Alternatif <i>Rough Design</i> Karakter	108
Gambar 4.40 Desain karakter Sheela dan Kawan-kawan	109
Gambar 4.41 <i>Moodboard</i> Ekspresi, Aktifitas dan Gaya Berpakaian Tokoh Ibuk	109
Gambar 4.42 Sketsa desain karakter Ibuk.....	110
Gambar 4.43 Variasi desain karakter Ibuk	110
Gambar 4.44 Desain Karakter Ibu Terpilih	111
Gambar 4.45 Sketsa Desain Ikon dan Tombol	111
Gambar 4.46 <i>Rough Design</i> Ikon yang Digunakan dalam Perancangan	112
Gambar 4.47 Alternatif Ikon Navigasi.....	112
Gambar 4.48 Sketsa Desain Logo.....	113
Gambar 4.49 Alternatif Desain Logo.....	113
Gambar 4.50 Desain Logo Terpilih	114
Gambar 4.51 Desain Logo Awal Aplikasi Terpilih	114
Gambar 4.52 <i>Alternatif</i> Desain Logo dalam <i>Layout Main Menu</i>	115
Gambar 4.53 Desain Logo Ikon Aplikasi Terpilih	116
Gambar 4.54 Sketsa <i>Menu & Sub Menu</i>	116
Gambar 4.55 <i>Wireframing</i> Alternatif <i>Layout Main Menu</i>	117

Gambar 4.56 <i>Wireframing</i> Alternatif <i>Layout</i> Pemilihan Seri	117
Gambar 4.57 <i>Wireframing</i> Alternatif <i>Layout</i> Isi Cerita	117
Gambar 4.58 <i>Wireframing</i> Alternatif <i>Layout</i> Nilai Moral	118
Gambar 4.59 <i>Wireframing</i> Alternatif <i>Layout Close</i>	118
Gambar 4.60 Alternatif <i>Rough Design Main Menu</i>	118
Gambar 4.61 Alternatif <i>Layout Main Menu</i> yang Terpilih	119
Gambar 4.62 Alternatif <i>Rough design</i> Pilihan Seri	120
Gambar 4.63 Alternatif <i>Layout</i> Pilihan Seri yang Terpilih	121
Gambar 4.64 Alternatif <i>rough design</i> Isi Cerita	122
Gambar 4.65 Alternatif <i>Layout</i> Isi Cerita yang Terpilih	122
Gambar 4.66 Alternatif <i>Rough Design</i> Nilai Moral	122
Gambar 4.67 Alternatif <i>Layout</i> Nilai Moral yang Terpilih	123
Gambar 4.68 Alternatif <i>Rough Design Close</i>	124
Gambar 4.69 Alternatif <i>Layout Close</i> yang Terpilih	125
Gambar 5.1 Hierarki Aplikasi	127
Gambar 5.2 <i>Interface Main Menu</i>	128
Gambar 5.3 <i>Interface</i> Pilihan Menu	129
Gambar 5.4 <i>Interface</i> Isi Cerita	130
Gambar 5.5 Sketsa Isi Cerita	132
Gambar 5.6 <i>Breakdown</i> Isi	132
Gambar 5.7 <i>Interface</i> Halaman <i>Game</i>	134
Gambar 5.8 <i>Breakdown Game</i>	135
Gambar 5.9 <i>Interface</i> Nilai Moral	137
Gambar 5.10 <i>Interface Close</i>	138
Gambar 5.11 <i>Output</i> Aplikasi	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kombinasi Skema Warna	25
Tabel 2.2 Studi kompetitor RIRI (Cerita Anak Interaktif).....	28
Tabel 2.3 Studi kompetitor <i>E-Book</i> Seru Setian Saat	33
Tabel 2.4 Studi komparator <i>Curious George – Goes Camping</i>	35
Tabel 2.5 Studi komparator Petualangan Boci	39
Tabel 3.1 Wawancara Guru Favorit.....	48
Tabel 3.2 Wawancara Orang Tua	50
Tabel 3.3 Wawancara Ahli	52
Tabel 3.4 Observasi	61
Tabel 3.5 Uji Coba Tahap 1	63
Tabel 3.6 Uji Coba Tahap 2.....	64
Tabel 3.7 Uji Coba Tahap 3.....	65
Tabel 3.8 Kesesuaian Produk dan Kebutuhan Audiens	66
Tabel 4.1 Segmentasi Demografi.....	70
Tabel 4.2 Segmentasi Geografi.....	71
Tabel 4.3 Spesifikasi Seri 1	74
Tabel 4.4 Spesifikasi Seri 2	79
Tabel 4.5 Spesifikasi Seri 3	82
Tabel 4.6 <i>Breakdown</i> Cerita	86
Tabel 4.7 Kartun 3D / 2D	94
Tabel 4.8 Total Biaya.....	125

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di mata dunia, Indonesia dikenal memiliki budaya yang sangat menjunjung tinggi adat sopan santun di seluruh wilayahnya. *Salim* merupakan salah satu budaya sopan santun yang paling mudah untuk diterapkan dan menjadi ciri khas dari masyarakat Indonesia yang selalu menghormati orang tua. Perilaku *Salim*, dimana seorang anak mencium tangan orang yang lebih tua, biasanya digunakan untuk meminta izin jika akan pergi kesuatu tempat atau meminta restu kepada orang tuanya. Namun sayangnya, saat ini *salim* mulai tidak banyak dilakukan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam hilangnya budaya sopan santun bangsa Indonesia. Hal itu dikarenakan tidak seimbangnya perkembangan teknologi informasi dengan kesiapan mental bangsa dalam menerima informasi baru melalui media digital, sehingga mereka dengan serta merta menerima informasi yang secara implisit menyampaikan doktrin budaya barat, seperti salah satunya pergaulan bebas. Kurangnya kebijaksanaan tersebut menimbulkan dampak negatif yang berpengaruh kepada pengguna teknologi, terutama anak-anak.

Padahal sebagai generasi bangsa, anak-anak seharusnya dijaga agar menjadi pribadi unggul yang sehat, cerdas, bahagia, bermoral tinggi dan beretika terpuji, untuk masa depan bangsa menjadi lebih baik. Pengalaman pada masa kanak-kanak seseorang sangat berpengaruh pada pembentukan sikap (*attitude*) dan pandangan hidup, baik yang diproyeksikan pada saat ini maupun pada masa mendatang¹. Maka sangat tepat jika pendidikan etika dan sopan santun ditanamkan sejak dini². Karena tanpa disadari anak Usia 7 tahun pun sudah dapat dilatih sopan santun dengan meniru orang tuanya³, dan pada usia tersebut anak juga mulai memahami lingkungan dengan cara mengobservasi etika dan sopan santun yang terjadi di sekitarnya,⁴ karena di usia tersebut mereka mampu

¹ Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Mandar Maju, Bandung, 2007, hlm. 135.

² Selviana Anggraini, "Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com", kepada Ibu Benedicta Carine (kidsbestguru@gmail.com), 14 Juli 2016

³ Selviana Anggraini, "Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com", kepada Ibu Evie Fitriani An, S.Psi (eve.adam85@gmail.com), 15 Juli 2016.

⁴ Selviana Anggraini, "Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com", kepada Bapak Aceng Jainudin (aceng.jainudin@sri-astra.com), 22 Juli 2016.

menggunakan 80% dari kapabilitas otak. Menurut Rani Razak Noe'man, Trainer Komunitas Cinta Keluarga, dalam talkshow bertema "Membentuk Akhlaqul Karimah Anak di Era Digitalisasi" di SDIT Ar-Ridho, Pondok Kelapa, Jakarta, bahwa karakter anak ditentukan oleh peran pendidikan, asupan gizi, teknologi, dan pola pengasuhan⁵. Namun pengembangan karakter anak melalui teknologi sering kali dilupakan.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menanggulangi permasalahan moral dan etika mulai dari melakukan pemblokiran konten negatif internet sejak Agustus 2010, mengesahkan UU ITE, menggalakan KPI, kontrol KPAI, hingga menyusun 18 nilai pendidikan karakter dan mengganti kurikulum pembelajaran di tingkat SD. Sesuai dengan Gerakan Revolusi Mental yang diusung oleh Presiden RI ke 7 Joko Widodo, kurikulum SD diubah menjadi Pembelajaran Tematik yang didalamnya terdapat 18 nilai pendidikan karakter di setiap tema. Selain dilakukan sedini mungkin, upaya pemerintah juga harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan dengan sektor-sektor lainnya. Tidak hanya di sekolah, kontrol sosial harus dilakukan di lingkungan sosial dan di rumah. Untuk anak kelas 1-2 SD, waktu yang dihabiskan di sekolah dalam satu hari rata-rata 6-8 jam, sehingga apa yang diperoleh anak di sekolah lebih sedikit daripada yang ia dapat di rumah. Oleh karena itu, kontrol sosial yang dilakukan oleh pemerintah belum cukup untuk memperbaiki moral dan etika anak Indonesia.

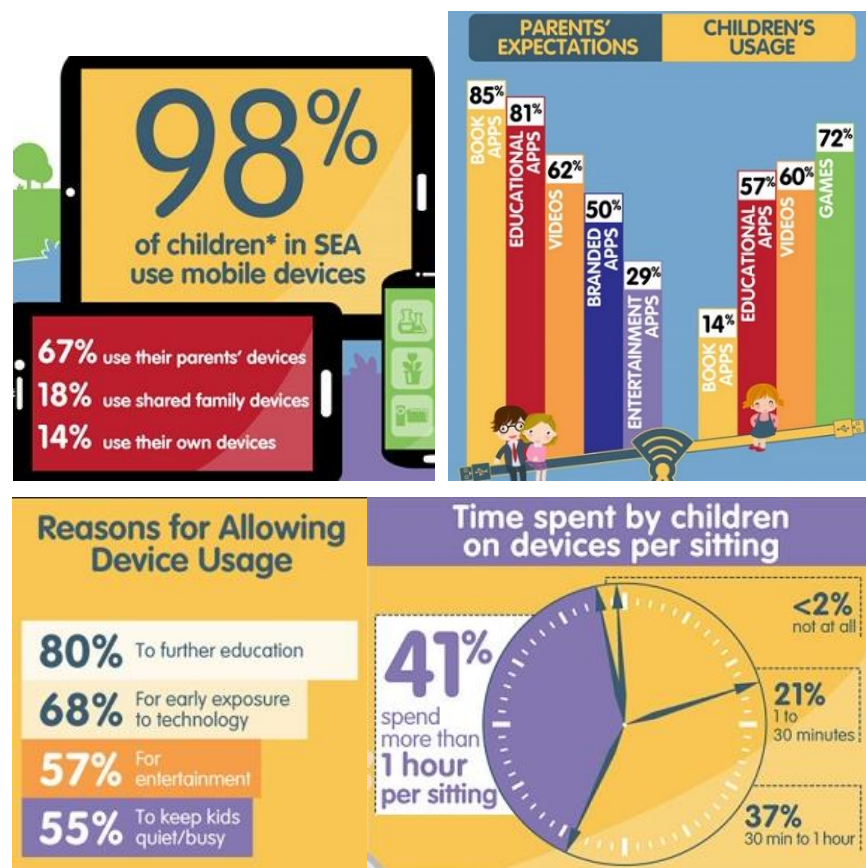
Menurut resolusi Majelis Umum PBB, fungsi utama keluarga adalah "sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh, dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga, sejahtera"⁶. Menurut William Bennett, keluarga merupakan tempat yang paling awal dan efektif untuk menjalankan fungsi departemen kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan⁷. Namun sayangnya, dalam wawancara dengan Ibu Benedicta Carine, menyatakan bahwa keluarga sebagai kontrol sosial terampuh tidak menjalankan perannya dengan baik. Orang tua di era ini, lebih sibuk bekerja sehingga tidak memiliki banyak waktu dan pengawasan untuk menemani anaknya belajar berperilaku dan beretika dengan baik dalam kehidupan sehari-hari, sampai sampai pengasuhan anak diserahkan kepada pihak ketiga seperti *daycare*,

⁵ Dita Angga, "Era Digital Pengaruhi Karakter Anak", <http://www.koran-sindo.com/news.php?r=0&n=21&date=2015-11-01> (diakses 7 Desember 2016)

⁶ Ratna Megawangi, *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*, Makalah. IHF, JKT, 2010.

⁷ Ibid.

pengasuh, atau kakek neneknya⁸. Ditengah permasalahan tersebut, orang tua justru memberikan *Mobile Devices* kepada anak, dengan 80% orang tua berharap digunakan untuk pendidikan⁹. Diperkuat dengan data survey *The Asian Parent*, membuktikan bahwa 98% anak di Asia Tenggara sudah menggunakan *gadget*¹⁰. Meskipun orang tua ingin anaknya menggunakan *Mobile Devices* untuk pendidikan, sebagian besar anak menggunakan *Mobile Devices* untuk tujuan hiburan¹¹, bahkan anak mampu menggunakan *Mobile Devices* selama lebih dari 1 jam setiap kali menggunakan¹².



Gambar 1.1 Data tentang Mobile Device Usage among Young Kids, Parental Motivations, Time Spent on Devices, Expectation vs Realities
(*The Asian Parent*, 2014)

⁸ Selviana Angraini, "Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com", kepada Ibu Benedicta Carine (kidsbestguru@gmail.com), 14 Juli 2016

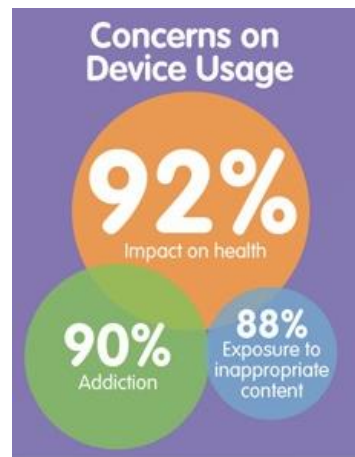
⁹ The Asian Parent, "'Mummy, phone please!' – Being smart about device use by kids", <https://sg.theasianparent.com/device-use-by-kids-asia-parental-controls/>. (diakses 5 Desember 2016)

¹⁰ ibid

¹¹ ibid

¹² ibid

Namun hal-hal tersebut tentunya menimbulkan kekhawatiran orang tua untuk mengizinkan anaknya menggunakan *Mobile Devices*, yaitu kesehatan, ketergantungan dan adanya konten-konten negatif yang dapat merusak moral bangsa. Konten negatif ditemukan hampir di seluruh media Indonesia terlebih di internet dan televisi saat ini yang dengan sangat mudah diakses.



Gambar 1.2 Parental Concern
(*The Asian Parent*, 2014)

Dalam survei KPI, responden menilai program acara anak masih kurang berkualitas (3,03 Indeks Kualitas) dan masih di bawah angka standart (4 Indeks Kualitas) yang ditetapkan oleh KPI¹³. Selain itu, Yayasan Sains, Estetika, dan Teknologi (SET) menyatakan bahwa dari aspek kualitas, 46,1 % responden menilai program anak di televisi saat ini mempunyai kualitas yang buruk¹⁴. Sebanyak 80,1 % responden juga menilai bahwa tayangan hiburan selama ini tidak ramah kepada anak¹⁵. Mirisnya lagi dari hasil penyebaran kuisioner, 18% anak menyukai tayangan sinetron dan sekitar 36% program lain yang di konsumsi anak adalah program dewasa. Jika dikomparasikan dengan data lain, mereka yang memilih sinetron, tidak memiliki televisi di kamarnya, melainkan di ruang keluarga yang berarti mereka mengikuti orang tua mereka khususnya Ibu¹⁶.

Namun banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan media digital bukan berarti membatasi anak agar tidak menggunakannya, mengingat perkembangan teknologi media

¹³ Komisi Penyiaran Indonesia, "Hasil Survey Indeks Kualitas Program Siaran TV Periode Maret-April 2015", http://kpi.go.id/download/Pengumuman/Hasil_Survei_Indeks_Kualitas_Program_Televisi_Periode_Maret-April_2015.pdf (diakses 5 Desember 2016), hlm. 7

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Selvia Anggraini, "Hasil kuesioner..." *Loc.Cit.*

digital yang tidak terbendung lagi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran dalam menyaring konten saat mengenalkannya kepada anak sangat penting. Proses penyaringan tersebut tidak berarti bahwa konten pada media edukasi anak yang mendidik adalah tentang ilmu pendidikan formal saja, tetapi media hiburan juga harus memiliki konten yang mampu menimbulkan kesan positif dan dapat mengajar sesuatu yang bermanfaat. Ada pun media digital yang paling sering digunakan anak di Asia Tenggara adalah *mobile devices*, yaitu sebanyak 66% anak lebih memilih akses internet melalui *smart phones* jika dibandingkan televisi atau media tradisional lainnya untuk mendapatkan hiburan¹⁷.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media aplikasi yang dapat diakses melalui *mobile devices* dan mampu membantu orang tua dalam mengajarkan etika sehari-hari serta untuk menambahkan manfaat penggunaan media dengan mendukung pelestarian budaya sopan santun kepada anak usia 7-8 tahun dengan cara yang tepat sehingga dapat membantu meningkatkan dan mengembalikan kesadaran terhadap pentingnya sopan santun bagi anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Masalah Non Desain

Adapun masalah non-desain yang teridentifikasi, antara lain:

1. Kurangnya kontrol yang dilakukan oleh pemerintah untuk membatasi konten dalam media sosial di era digital guna meminimalisir dampak negatif media sosial yang tidak dapat dihindarkan.
2. Kurangnya contoh tauladan yang baik bagi anak seperti orang tua, guru maupun lingkungan¹⁸ atau dalam media yang dekat dengan anak.
3. Kurangnya waktu atau peran orang tua dalam keluarga dan cenderung menyerahkan pada sekolah, anggota keluarga lainnya, ataupun pengasuh anak, karena alasan kesibukan¹⁹.
4. Kurangnya kesadaran orang tua terhadap budaya sopan santun mulai dari tingkat ekonomi kelas bawah hingga kelas atas.

¹⁷ Yenny Yusra, "Riset SuperAwesome: 66% Anak di Asia Tenggara Memilih Hiburan Internet Dibandingkan Televisi", <https://dailysocial.id/post/riset-superawesome-66-anak-di-asia-tenggara-memilih-hiburan-internet-dibandingkan-televisi/> (diakses 5 Desember 2016)

¹⁸ Selvana Anggraini, "Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com", kepada Ibu Benedicta Carine (kidsbestguru@gmail.com), 14 Juli 2016

¹⁹ Ibid.

5. Tidak semua orang tua memiliki pengetahuan tentang cara mendidik anak yang baik.²⁰

1.2.2 Masalah Desain

Adapun masalah desain yang teridentifikasi, antara lain:

1. Media aplikasi digital yang terlalu banyak memberikan dampak negatif bagi anak dari pada kemanfaatannya karena kurangnya pemanfaatan media tersebut.
2. Kurangnya media Indonesia yang memberikan ruang dalam pembelajaran dan pendidikan sopan santun yang baik bagi anak.
3. Kurangnya menariknya konten media Indonesia yang menarik bagi anak sesuai dengan usia mereka.²¹ Kurang menarik karena kurangnya interaksi pengguna dengan media.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini meliputi:

1. Perancangan ini hanya akan menampilkan konten yang berkaitan dengan etika berperilaku, berpakaian, dan berucap sehari-hari yang mengacu pada nilai dan norma yang berlaku di pulau jawa khususnya jawa timur yang seharusnya dan/ baik dilakukan, mengingat budaya sopan santun di Indonesia yang berbeda-beda di setiap daerahnya.
2. Dalam perancangan ini konten akan dibatasi dengan membuat satu seri cerita dalam aplikasi sebuah media digital aplikasi android yaitu etika sehari-hari yang seharusnya dan/ baik dilakukan di sekolah serta harus mengandung etika terima kasih, tolong, dan maaf. Selain itu hanya merupakan konsep pengembangan desain.
3. Perancangan tidak akan membahas mengenai teknik pembuatan aplikasi.
4. Perancangan tidak akan membahas mengenai meningkatkan minat baca anak.

1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah disebutkan maka dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat adalah “Bagaimana merancang aplikasi buku cerita anak interaktif mengenai etika terima kasih, tolong, maaf, dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun?”

²⁰ Selviana Anggraini, “Hasil wawancara online The Counselor Pendidikan Karakter www.pendidikankarakter.com”, kepada Aceng Jainudin (aceng.jainudin@sri-astra.com), 22 Juli 2016

²¹ Ibid.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Memberikan alternatif media yang dapat mengajarkan pendidikan kepada anak tentang etika terima kasih, tolong, maaf, dan etika lain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menambahkan kemanfaat media digital yang saat ini justru banyak memiliki dampak negatif daripada dampak positif.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Bagi Desain Komunikasi Visual, penelitian ini berguna sebagai referensi penelitian dan perancangan serupa dan dapat dimanfaatkan untuk perkembangan lebih baik secara tema, konten, atau pemilihan media.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi anak, aplikasi yang dihasilkan ini dapat menjadi alternatif media yang dapat mengajarkan pendidikan tentang etika terima kasih, tolong, maaf, dan etika lain dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi orang tua, aplikasi yang dihasilkan ini dapat menjadi media alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengajarkan pendidikan tentang etika terima kasih, tolong, maaf, dan etika lain dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi pemerintah, aplikasi yang dihasilkan dapat membantu mengisi kemanfaatan media digital sehingga mengurangi dampak negatif media di Indonesia. Dan membantu pemerintah dalam memperbaiki moral generasi penerus.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

Dalam perancangan desain ini studi yang harus dilakukan adalah mengenai proses perancangan animasi yang layak serta orisinal melalui:

1. Studi Literatur

- Studi tentang perkembangan dan proses pembelajaran anak
- Studi tentang media aplikasi buku cerita
- Studi mengenai sopan santun dan etika sehari-hari

2. Studi Eksisting

- Studi tentang aplikasi serial buku cerita anak yang sudah ada

- Visual dari media digital yang meliputi konten, karakter, ilustrasi 2D, dan *user interface*.

1.7.2 Ruang Lingkup Output

1. Luaran desain yang akan dihasilkan dari perancangan ini adalah aplikasi serial buku cerita anak interaktif tentang etika sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun.
2. Aplikasi yang dihasilkan berupa satu dari tiga cerita seri yang menceritakan tokoh utama dan teman-temannya menggunakan ilustrasi digital dua dimensi yang interaktif.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan mengenai latar belakang permasalahan dan fenomena apa saja yang berkaitan dengan etika sopan santun dan faktor teknologi informasi yang mempengaruhi sehingga layak dilakukan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup studi, output, tujuan, dan manfaat.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai kajian teori mengenai media aplikasi android, etika dan sopan santun, studi perkembangan dan proses pembelajaran target audiens, studi visual warna, karakter, GUI dan studi eksisting media sebelumnya sebagai referensi yang berguna dalam proses penelitian ini.

BAB III : METODE RISET

Bab ini membahas mengenai alur dan metode riset yang digunakan dalam perancangan, analisa segmentasi, dan alur pikir perancangan.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Bab ini berisi mengenai konsep dasar yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam komunikasi,

perancangan kriteria yang menyusun aplikasi. Dari karakter, tipografi, warna, ilustrasi, dan konsep pengembangan (bisnis) dari perancangan yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini berisi mengenai uraian implementasi yang diterapkan pada media aplikasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dengan tujuan agar perancangan yang dihasilkan dapat menyelesaikan masalah yang ada.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan perancangan aplikasi pengenalan ragam profesi secara keseluruhan. Selain itu, berisi saran yang diharapkan dapat berguna bagi pembaca sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Android

Aplikasi merupakan alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi para penggunanya²². Dalam konteks ini, aplikasi merupakan program yang digunakan pada perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet yang memiliki fungsi tertentu, seperti hiburan ataupun informasi. Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh *Google.Inc*. Android merupakan *open source*, dimana dapat digunakan secara bebas dan meluas dalam teknologi yang lebih canggih²³. Sistem Android ini memiliki kelebihan dalam mengakses beberapa aplikasi salah satunya melalui *Playstore*. Android menyediakan alat yang dapat digunakan oleh siapapun untuk pengembangan aplikasi. Hal ini yang membuat pemasaran aplikasi berbasis Android lebih mudah dan terjangkau. Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Android* merupakan program atau *software* berbasis *Android* yang dapat digunakan pada perangkat seperti tablet atau *smartphone*.

2.2 Sopan Santun

Secara etimologis ‘sopan santun’ berasal dari dua buah kata, yaitu kata sopan dan santun. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)²⁴, dapat diartikan sebagai berikut:

- a) **Sopan:** (1) hormat dan takzim (akan, kepada); tertib menurut adat yang baik; (2) beradab (tentang tingkah laku, tutur kata, pakaian dan sebagainya); tahu adat; (3) baik budi bahasanya: baik kelakuannya (tidak lacur, tidak cabul).
- b) **Santun:** halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya); sabar dan tenang; sopan; penuh rasa belas kasihan; suka menolong.
- c) **Sopan Santun:** budi pekerti yang baik; tata krama; peradaban; kesusilaan.

Jadi, sopan santun adalah pengetahuan yang berkaitan dengan penghormatan melalui sikap, perbuatan atau tingkah laku, budi pekerti yang baik, sesuai dengan tata krama dan adab yang disepakati dalam suatu kelompok masyarakat dalam bersosialisasi. Sopan santun

²² Indahf, “Pengertian dan Definisi Aplikasi”, https://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html (diakses 6 Desember 2016)

²³ Marziah Karch. “What Is Google Android?” About Tech, http://google.about.com/od/socialtoolsfromgoogle/p/android_what_is.htm (diakses 19 Mei 2016)

²⁴ Dendy Sugono dkk, *Arti kata- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>, (diakses 19 Oktober 2016).

digunakan untuk saling menghormati antar sesama melalui komunikasi menggunakan bahasa yang tidak meremehkan atau merendahkan orang lain. Dalam budaya Jawa sikap sopan salah satunya ditandai dengan perilaku menghormati kepada orang yang lebih tua, menggunakan bahasa yang sopan, dan tidak memiliki sifat yang sombong. Norma kesopanan bersifat relatif, artinya apa yang dianggap sebagai norma kesopanan berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan, atau waktu²⁵. Oleh karena itu dalam perancangan ini konten yang akan digunakan adalah mengenai etika sehari-hari yang seharusnya dan/ baik dilakukan oleh anak tanpa mengganggu norma lainnya.

2.3 Etika Sehari-hari

Tiap kelompok masyarakat memiliki penilaiannya sendiri atas apa yang benar dan salah, apa yang baik dan buruk, apa yang etis dan asusila. Tidak hanya di Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku, agama, golongan, dan kepercayaan, di negara lainpun menganut berbagai macam nilai dan norma yang berbeda-beda. Meski begitu, tidak berarti etika dan norma tersebut dapat diabaikan dalam kehidupan. Akan tetapi, hidup dengan etika adalah pertanda bahwa kita merupakan makhluk beradab dan saling menghormati, layaknya peribahasa ‘dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung’ yang artinya sebaiknya kita selalu mengikuti kebiasaan dan adat istiadat di tempat kita berada²⁶.

Pada kenyataannya banyak sekali etika-etika sederhana di kehidupan sehari-hari yang sering luput dari perhatian. Hal-hal sederhana ini memang seakan dianggap remeh, padahal perannya sangat penting dalam kehidupan sosial dan harus diajarkan sejak dini. Salah satu etika penting namun dilupakan menurut Salman Ali Rofiq dalam bukunya adalah *3 Magic Words* yaitu Maaf, Tolong, dan Terimakasih²⁷. Tiga kata ajaib tersebut mampu mengubah lawan menjadi kawan, mengubah benci menjadi cinta, bahkan menyulap amarah menjadi kasih sayang.²⁸ Selain itu pentingnya tiga kata ajaib tersebut diungkap oleh Uell S. Andersen dalam bukunya. Tiga kata ajaib ini menyimpan rahasia yang besar yang tersimpan dalam ide sederhana, mengejutkan, dan luar biasa yang dapat membuat seseorang dapat mengubah cara seseorang melihat diri sendiri, orang lain dan lingkungan

²⁵ Ibid.

²⁶ Kamus Peribahasa, “Dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung”, Kamusperibahasa.com, <http://www.kamusperibahasa.com/arti-peribahasa-indonesia/di-mana-bumi-di-pijak-disitu-langit-dijunjung/> (diakses 24 Oktober 2016)

²⁷ Salman Ali Rofiq, *3 Kata Ajaib: Dahsyatnya Energi Ungkapan “Tolong”, “Maaf”, dan “Terimakasih”*, DIVA Press, Jakarta, 2014.

²⁸ Ibid.

sekitar.²⁹ Di kurikulum Indonesia, materi etika ini telah di masukkan pada pendidikan budi pekerti kelas 2 SMA dalam bab Sopan Santun Berkomunikasi.

2.3.1 Maaf, Tolong, dan Terimakasih

Dalam perancangan ini akan diselipkan 3 *Magic Words* yaitu Maaf, Tolong, dan Terimakasih yang dilakukan secara berulang-ulang untuk membiasakan anak disetiap serinya. Banyak orang tua yang bangga saat anaknya mengucapkan kata-kata dalam bahasa asing. Padahal, ada kata-kata yang jauh lebih penting untuk diajarkan pada anak untuk membentuk moral dan etikanya. Kata-kata itu adalah “maaf”, “tolong”, dan “terima kasih”. Ketiga kata tersebut memang terkesan sederhana tetapi sungguh bermakna. Jika orang tua yang ingin anaknya tumbuh dengan memiliki sifat empati, kata-kata tersebut wajib diajarkan.

1. Maaf

Mengucapkan kata “maaf” ditujukan agar anak memahami jika ia baru saja melakukan kesalahan. Selain itu, meminta maaf juga merupakan cara termudah untuk menyelesaikan masalah. Jika anak diajarkan untuk mengatakan kata “maaf” sama halnya dengan anak belajar tanggung jawab. Dengan begitu, anak tidak mudah bersifat ‘lepas tangan’ yang kemudian akan membuatnya lebih berhati-hati dalam bertindak.³⁰

2. Tolong

“Tolong” merupakan sebuah kata yang sangat jarang diucapkan ketika meminta bantuan orang lain. Kata “tolong” diajarkan agar anak tahu cara menghargai orang lain. Orang tua harus menekankan pada anak kalau ia dan teman-temannya memiliki posisi yang setara. Tidak ada yang diistimewakan ataupun dianggap tidak spesial. Anak tidak boleh memperlakukan temannya semena-mena. Dengan mengucapkan “tolong” saat meminta bantuan berarti membuat anak belajar bahwa ia memerlukan orang lain untuk membantunya. Oleh karena itu, anak harus menghargai temannya jika ingin dibantu.³¹

3. Terima kasih

²⁹ Uell S. Andersen, *three Magic Words*, CreateSpace, North Charleston, 2013.

³⁰ Amanda Rachmaniar, “Membiasakan Anak dengan Tiga Kata Sakti”, <http://www.isigood.com/inspirasi/membiasakan-anak-dengan-tiga-kata-sakti/> (diakses 24 Oktober 2016)

³¹ Ibid

Setelah meminta bantuan kepada orang lain, jangan lupa untuk mengucapkan terima kasih. Kata tersebut diucapkan sebagai bentuk penghargaan karena sudah membantu. Tidak mungkin seseorang membalas semua kebaikan orang lain tetapi tidak berarti tidak mengucapkan terima kasih. Begitu juga dengan anak. Mengucapkan terima kasih memberi efek yang luar biasa. Orang lain yang menerima ucapan tersebut akan merasa senang dan tidak keberatan jika besok-besok dimintai bantuan lagi.³²

2.4 Perkembangan dan Proses Pembelajaran Anak

Anak usia dini memiliki tahap perkembangan yang pesat dan unik tergantung dari pertumbuhan fisiknya dan faktor pendukung lainnya. Usia 7-8 tahun adalah saat anak mulai memasuki sekolah dasar. Dimana sekolah mulai memberikan kebiasaan untuk hidup mandiri. Misalnya pada saat anak kelas 1 SD, mereka sudah tidak diperbolehkan untuk ditunggu orang tuanya saat sekolah berlangsung. Sekolah hanya memperbolehkan orang tua mengantar dan menjemput anak. Berbeda pada tahap saat anak berapada di TK ataupun *play grub* yang masih diperbolehkan orang tua untuk menunggu anaknya. Pelajaran yang diberikan juga berbeda dengan saat di TK atau *play grub*. Pelajaran yang diberikan lebih kompleks. Maka dari itu, pada tahap anak usia awal masuk sekolah dasar yaitu usia 7-8 inilah dirasa bahwa pembelajaran moral dan etika ataupun cara bersosialisasi anak mulai berkembang sesuai dengan lingkungan sosialisasinya.

2.4.1 Karakter Perkembangan Anak Usia 7-8 Tahun

Karakteristik perkembangan anak usia 7 – 8 tahun antara lain:

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif.³³

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah

³² Ibid

³³ Utami Munandar dalam Hamdan Ali, “Makalah Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini”, <http://hamdaniel.blogspot.co.id/2014/04/makalah-karakteristik-pendidikan-anak.html> (diakses 7 Desember 2016)

bergaul dengan teman sebaya. Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.³⁴

3. Perkembangan Emosi

Kemampuan mengembangkan emosi anak terjadi saat mereka mengalami interaksi dengan lingkungan, mereka cenderung mengekspresikan secara reflek atau seketika setelah mereka merasakan sesuatu. Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.³⁵

Pada usia 7-8 tahun perkembangan emosi pada masa ini anak telah dapat mengatur rasa malu dan bangga. Semakin bertambah usia anak, maka ia semakin menyadari perasaan diri dan orang lain. Pada usia ini anak juga mulai mengerti tentang baik-buruk, tentang norma-norma aturan serta nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya namun tidak sefleksibel saat berusia 10 tahun dan terkesan kaku karena masih berada di usia kanak-kanak awal. Mereka juga tidak memahami bahwa penilaian baik-buruk atau aturan-aturan dapat diubah tergantung dari keadaan atau situasi munculnya perilaku tersebut.

Anak usia 7-8 tahun mulai menunjukkan ketekunan di dalam usaha yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan mereka. Pada usia ini anak mengembangkan sikap empati yang lebih memperkenalkan diri kepada orang lain dan juga merasa bersalah ketika mereka melukai orang lain, baik secara fisik ataupun emosional. Mereka mencoba untuk menimbulkan rasa nyaman terhadap keluarga atau teman tanpa diminta untuk melakukannya.

4. Perkembangan Moral

Terdiri dari tiga tahapan perkembangan moral pada manusia menurut *Lawrence Kohlberg*³⁶, yaitu Tahap Prakonvensional saat usia 2-8 tahun; Tahap Konvensional saat usia 9-13 tahun; dan Tahap Pascakonvensional saat usia 13 tahun keatas

Dalam tahapan ini, anak usia 7-8 tahun memasuki tahap prakonvensional dimana anak belajar tentang moral melalui hadiah (*reward*) serta hukuman (*punishment*). Anak akan merasa benar jika perbuatan mereka dianggap menghasilkan hadiah dan

³⁴ Ibid

³⁵ Ibid.

³⁶ M. Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2012, Hlm. 37-53.

merasa salah saat mendapatkan hukuman atas perbuatan mereka. Namun ada beberapa cara yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi, moral dan sosial anak yang dapat digunakan dalam pembelajaran etika anak.

2.4.2 Proses Pembelajaran anak

Berberapa cara belajar yang dapat memengaruhi perkembangan emosi, moral, dan sosial anak adalah sebagai berikut:

1. Belajar dengan meniru

Dengan cara meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang yang diamati³⁷. Dalam perancangan ini hal yang dijadikan acuan adalah membangun interaksi dengan anak melalui narasi, yang diharapkan dapat membuat anak tergerak untuk mengikuti narasi tersebut.

2. Belajar dengan mempersamakan diri

Anak meniru reaksi emosional orang lain yang tergugah oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Disini anak hanya meniru orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat dengannya³⁸. Teori ini digunakan untuk membuat karakter yang dapat merepresentasikan anak sehingga mereka memahami bahwa karakter tersebut merupakan gambaran dari dirinya.

3. Belajar melalui pengondisian

Dengan metode ini, objek situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Pengondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada awal kehidupan karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka³⁹. Metode ini dapat digunakan misalnya dengan membangun situasi atau *environmental* dalam aplikasi yang akan dirancang sesuai dengan kehidupan sehari-hari pada anak.

³⁷ Kun Cahyono, "Perkembangan Sosial dan Emosional Anak SD", <http://kunctjah.blogspot.co.id/2014/08/perkembangan-sosial-dan-emosional-anak.html> (diakses 6 Desember 2016)

³⁸ Ibid

³⁹ Ibid

2.5 Studi Media

2.5.1 Buku Cerita Anak

Menurut Lickona cara yang tepat untuk menerapkan pendidikan karakter anak usia dini yaitu dengan cara *knowing good, feeling good, acting good*⁴⁰. *Knowing good* yaitu memberi pengetahuan pada anak mengenai hal-hal yang baik dan buruk. *Knowing good* adalah tentang isi cerita tersebut. *Feeling good* yaitu melibatkan anak dalam diskusi hingga anak dapat merasakan hal yang baik dan buruk. *Feeling good* lebih menekankan pada cara anak merasakan cerita yang telah dibuat. *Acting good* yaitu mempraktekan hal-hal yang telah didapat dari teladan yang baik berupa buku cerita maupun diskusi yang telah dilakukan.

Buku cerita sendiri memiliki banyak jenis sesuai usia pembaca. Jenis *Early picture books* dirasa paling cocok untuk usia 7-8 tahun dan dapat disesuaikan dengan media yang akan digunakan sehingga berbentuk aplikasi *e-book*⁴¹. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang sepenuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Buku genre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun.



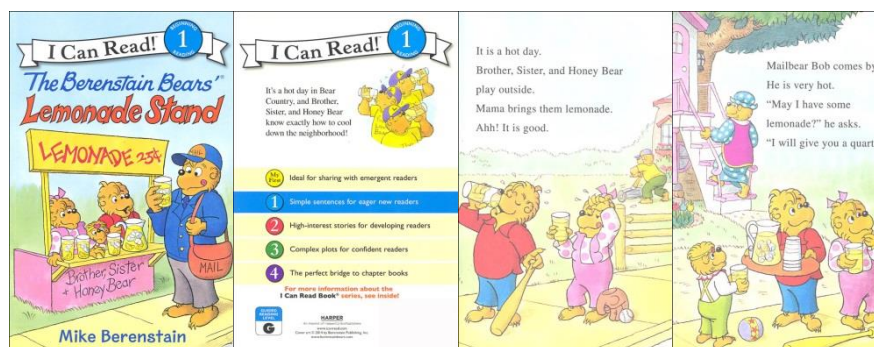
Gambar 2.1 *The Very Hungry Caterpillar*

(<http://thumbs.ebaystatic.com/images/g/lboAAOSwepZXRYbh/s-l225.jpg>, 2016)

⁴⁰ Lickona dalam Dharma Kesuma, Cepi Triatna, dan Johan Permana, “*Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*”, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, Hlm. 70.

⁴¹ Benny Rhamdani, “Buku Anak yang Cocok Untuk Umurnya”, Aksaraku, <http://www.bennyrhamdani.com/2012/08/buku-anak-yang-cocok-untuk-umurnya.html> (diakses 10 Oktober 2016)

The Very Hungry Caterpillar (Philomel Publishing) karya Eric Carle salah satu contoh untuk usia paling awal. Buku tersebut berkonsep *Easy readers*. Dikenal juga dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku genre ini biasanya untuk anak yang baru mulai membaca sendiri usia 6–8 tahun. Ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Cerita disampaikan biasanya dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2–5 kalimat di tiap halaman. Seri *I Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy juga dapat menjadi contoh buku genre ini untuk usia paling akhir.



Gambar 2.2 *I Can Read*

(<https://www.rainbowresource.com/proddtl.php?id=036959&subject=Library+Builders/18&category=Level+1+I+Can+Read+Books/5820>, 2016)

2.5.2 Aplikasi Buku Cerita Anak Digital (*E-book*)

Buku cerita adalah media yang sangat efektif untuk mengajarkan berbagai nilai kepada anak. Namun, pada era digital ini diperlukan suatu media lebih dekat dengan anak. Buku cerita berbentuk buku tidak dapat dimiliki oleh banyak anak Indonesia bukan karena harganya yang mahal, namun lebih kepada kesadaran para orang tua. Orang tua biasanya berfikir dua kali untuk membelikan buku cerita kepada anaknya. Sehingga anak hanya akan membaca buku cerita di perpustakaan sekolah pada saat sekolah. Agar dapat menghubungkan tujuan buku cerita dan masalah yang terjadi di masyarakat maka dapat dipecahkan salah satunya dengan membuat buku cerita versi digital yang dapat dibaca oleh anak kapanpun dimanapun dengan media yang dekat dengan anak di era digital ini yaitu *gadget*, atau dapat disebut sebagai *e-book*.

E-Book adalah singkatan dari *electronic book* atau buku elektronik, nama lain yang sering digunakan adalah *e-book* dan *digital book*. Sesuai dengan arti leksikal tersebut maka *e-book* tersebut berupa *file* atau *aplikasi* yang hanya bisa dibuka dengan piranti komputer

(*pc, laptop, pda, handphone*) yang di dalamnya mendukung *file* tersebut. Menurut perkembangannya, *e-book* tidak lagi berbentuk pdf saja, namun dapat berupa .exe (aplikasi) yang dapat berisi audio dan dapat bergerak sehingga lebih menarik dan interaktif. Dengan pertimbangan itulah maka akan dirancang suatu buku cerita digital interaktif yang berbentuk aplikasi sehingga dapat lebih menarik bagi anak.

2.6 Graphic User Interface

2.6.1 User Interface dan User Experience (UI/UX)

Dalam membuat suatu *new media* sangat erat hubungannya dengan UI/UX. UI (*User Interface*) dalam bahasa Indonesia adalah antarmuka pengguna dan UX (*User Experience*) dalam bahasa Indonesia adalah pengalaman pengguna. Jadi, mendesain UI (*User Interface*) artinya membuat tampilan suatu produk yang dibuat terlihat dan berbentuk seperti apa. Hal tersebut mencakup *layout* (tata letak), *visual design* (desain visual) dan *branding*. Sedangkan UX (*User Experience*) adalah *Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung website) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk*⁴². Membahas tentang “memahami pengguna”, mencari tahu siapa mereka, apa yang mereka capai dan apa cara terbaik bagi mereka untuk melakukan sesuatu. UX (*User Experience*) berkonsentrasi pada bagaimana sebuah produk dirasakan dan apakah itu memecahkan masalah bagi pengguna. Jadi, UI (*User Interface*) adalah apa yang dilihat dan UX (*User Experience*) adalah apa yang dirasakan.

2.6.2 Prinsip Dasar Interface Design

Terdapat beberapa prinsip dasar *interface design*, antara lain adalah sebagai berikut:⁴³

1. Estetika

Menggunakan prinsip-prinsip grafis, seperti irama, kontras, pengulangan, gradasi, penekanan, dan sebagainya.

2. Kejelasan

Memiliki visual, konsep, dan bahasa yang jelas.

3. Kompatibilitas

⁴² Galih Pratama, “Apa Perbedaan *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)*?”, <https://belajarkoding.net/apa-itu-user-experience-ux-dan-user-interface-ui/> (diakses 24 Oktober 2016)

⁴³ Wilbert O. Galitz dalam Kusumastuti, *Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Kelas 5 SD Materi Unggah-Ungguh Basa dan Aksara Jawa*, Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS, 2013, hlm.32.

Menyediakan kompatibilitas terhadap pengguna, perintah, produk, dan seharusnya menyesuaikan dengan perspektif pengguna.

4. **Komprehensif**

Sistem yang mudah untuk dimengerti dan digunakan. Dalam hal ini, pengguna harus mengetahui:

- a) Apa yang bisa dilihat
- b) Apa yang bisa dilakukan
- c) Kapan melakukannya
- d) Dimana melakukannya
- e) Mengapa harus dilakukan
- f) Bagaimana melakukannya
- g) Arus aksi, respon, presentasi visual, dan informasi dalam hirarki yang dapat dinalar oleh pengguna sehingga pengguna mudah untuk mengoperasikan *user interface* tersebut.

5. **Konsistensi**

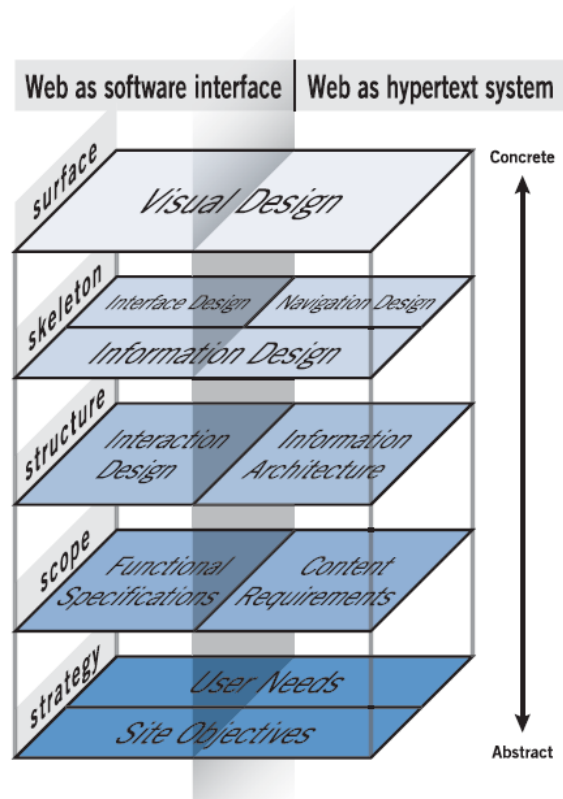
User interface harus berpenampilan, bekerja, dan beroperasi dalam suatu sistem dan konsisten. Tiap-tiap komponen yang serupa seharusnya memiliki tampilan, kegunaan, dan bekerja secara serupa. Selain itu, perintah yang sama harus selalu menghasilkan *output* yang sama. Fungsi dan posisi tiap elemen seharusnya tidak berubah.

Shneiderman menetapkan delapan peraturan berharga yang dijadikan panduan dalam membuat *user interface* yang baik. Antara lain yaitu:⁴⁴

1. Konsistensi yang diperlukan dalam penulisan teks, pemilihan warna, dan elemen lainnya.
2. Membiarkan pengguna untuk menggunakan *shortcut* untuk memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan komputer.
3. *Feedback* yang diberikan oleh komputer harus informatif agar tidak ambigu.
4. Rancangan komunikasi yang interaktif dengan pengguna.
5. Tersedianya penanganan kesalahan yang tepat apabila user melakukan kesalahan.
6. Memberiarkan pengguna memperbaiki kesalahannya sendiri.
7. Pengguna dapat mengendalikan sistem secara keseluruhan. Mengurangi beban ingatan jangka pendek, sehingga pengguna tidak perlu banyak menghafal.

⁴⁴ Ben Shneiderman, *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*, Michigan University, Addison Wesley Longman, 1998, hlm.74-75.

2.6.3 Elements of User Experience



Gambar 2.3 Diagram Element of User Experience oleh J.J. Garrett
(*E-book The Elements of User Experience, Jesse James Garrett, hlm.33*)

Menurut *Jesse James Garnett*, proses desain interaktif media adalah sebagai berikut⁴⁵:

1. *User Needs*

Menentukan tujuan eksternal dari media interaktif tersebut dengan cara mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui riset pasar. *Site Objectives*: Menentukan tujuan diadakannya media interaktif tersebut dari sisi internal.

2. *Content Requirementment*

Menentukan fitur dan konten dengan deskripsi secara detail tentang fungsi-fungsi yang harus dimiliki oleh media interaktif agar dapat memenuhi *User Needs*.

⁴⁵ Jesse James Garrett dalam Anindyari Kusumastuti, *Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD*, Tugas Akhir, Desain Produk Industri FTSP – ITS, 2012, hlm. 31

3. *Interaction Design*

Pengembangan dari alur aplikasi untuk memfasilitasi pengguna. Menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan media interaktif tersebut secara fungsional.

4. *Interface Design*

Merancang elemen-elemen *user interface* untuk memfasilitasi penggunaan secara fungsional

5. *Information Design*

Merancang cara mempresentasikan informasi agar mudah dimengerti

6. *Visual Design*

Pengerjaan grafis tampilan *user interface* (*the “look”*)

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu media interaktif sebagai media yang dapat menyajikan komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem sehingga input pengguna dapat dihasilkan menjadi output oleh sistem seharusnya didukung juga dengan adanya user interface yang baik. Desain User Interface yang baik harus mempermudah pengguna dalam mengoperasikan sistem tersebut dan juga membuat pengguna fokus pada informasi yang diberikan.

2.7 Layout

Aspek *layout* memiliki pengaruh penting dalam keberhasilan menyampaikan informasi kepada pembaca. Sebagaimana dijelaskan dalam buku “Layout” karya Surianto Rustan, disebutkan bahwa pengertian layout merupakan “...*tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya... Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain*”⁴⁶.

Layout memiliki 5 prinsip dasar, yaitu:⁴⁷

1. Urutan

⁴⁶ Surianto Rustan dalam Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf> (diunduh 27 Desember 2015)

⁴⁷ Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf> (diunduh 27 Desember 2015)

Maksudnya adalah urutan ini akan merujuk pada alur baca yang akan dilihat oleh pembaca.

2. **Penekanan**

Merujuk pada obyek-obyek yang penting dalam alur bacaan.

3. **Keseimbangan**

Bagaimana desainer dapat membagi ruang yang ada agar terlihat seimbang antara sisi berisi dan sisi kosong pada suatu lembar teks dan gambar.

4. **Kesatuan**

Merujuk pada bagaimana cara menciptakan kesatuan obyek pada ruang secara keseluruhan.

5. **Konsistensi**

Konsistensi ini merupakan pengatur keindahan dalam suatu ruang dan berguna untuk mengkoordinasi keseluruhan material yang akan di layout.



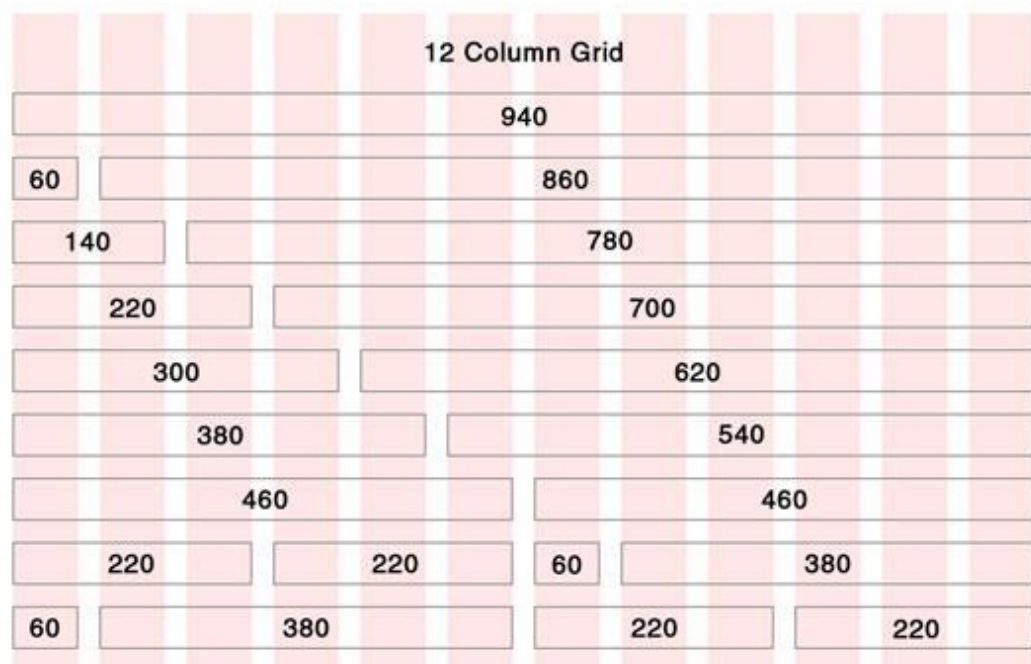
Gambar 2.4 Paragraph Alignment

(screenshot words, 2016)

Dalam penulisan, terdapat pengaturan *layout* paragraf, yaitu rata kanan, rata kiri, rata tengah, dan rata kanan-kiri. Pada proses menyusun *layout*, desainer dapat menggunakan *grid system* untuk membantu menentukan jarak antar baris dan kolom, dimana peletakkan gambar, area huruf, serta tempat peletakkan menu dan toolbars. *Grid* bukanlah standar baku dalam mendesain, tetapi *grid* membantu membuat bingkai kerja dalam membantu menyelesaikan persoalan komunikasi informasi pada *website* atau aplikasi *mobile*.⁴⁸ Pembagian 960px *grid system* menjadi ukuran yang umum digunakan dalam *web* atau aplikasi *mobile* karena ukuran 960px dapat dibagi dengan berbagai macam fleksibilitas untuk lebar kolom.⁴⁹

⁴⁸ Koi Vinh. 2011. *Ordering Disorder: Grid Principles for the Web*. New Riders: USA, hlm.35.

⁴⁹ Sam Hampton. "The designer's guide to grid theory", <http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>. (diakses 21 Juni 2016)



Gambar 2.5 Grid system 940px

(<http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>, 2016)

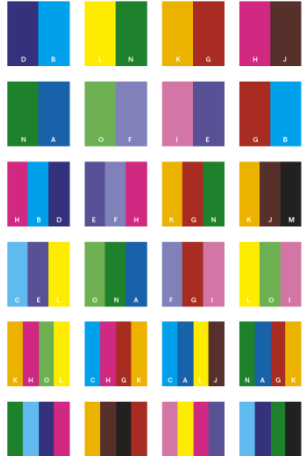


2.8 Studi Visual Warna

Untuk menyampaikan pesan secara tepat sasaran, kombinasi warna harus mengandung warna visual yang dapat memicu respon tertentu, yang merupakan respon terbaik terhadap produk atau jasa. Aturan umum dari kombinasi warna ini, harus ada warna yang berperan sebagai warna dominan, warna subordinat dan warna aksen⁵⁰.

Warna juga dapat berfungsi sebagai pembangkit *mood* seseorang saat melihatnya. Dalam hal anak, kombinasi warna cerah dan mencolok dapat menjadi alternatif pilihan yang nantinya akan diimplementasikan dalam perancangan selanjutnya. Berikut ini adalah beberapa contoh kombinasi warna pada buku *Creative Color Scheme* yang dapat menjadi referensi dalam menentukan warna yang sesuai dengan target segmen dalam perancangan ini.

Kombinasi Warna	Deskripsi
Common (umum)	Description: The Common scheme primary contains 4 process colors:

⁵⁰ Leatrice Eiseman, *Color: Messages and Meanings, A Pantone – Color Resource*, Hand Books Press, 2006, hlm. 81

	<p>Cyan, Magenta, Yellow, and black (CMYK). In addition, common colors such as red, blue, and green are added for variety.</p> <p>Meanings: Attractive, interesting, notable, expressive</p> <p>Implications: Creative, influential, popular, joyful</p> <p>Associations: 4-colors printing process</p>
<p>Gorgeous</p> 	<p>Description: The Gorgeous scheme is extremely beautiful due to the mixing of sweet and fascinating colors.</p> <p>Meanings: Beautiful, attractive, admirable, stunning</p> <p>Implications: Elegant, generosity, lovely, superb</p> <p>Associations: High-class products</p>
<p>Pioneer</p> 	<p>Description: This is the scheme of pioneers who like to create new things. It consists of basic colors like red, green, and blue including gold and silver.</p> <p>Meanings: Intense, strong, profound, daring, fearless.</p> <p>Implications: Inspiring, moving, independent, adventurous</p> <p>Associations: Christmas, adventure playground</p>

<p>Colorfull</p>	<p>Description: The Colorful scheme is made of 3 process colors in printing:</p>
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>cyan, magenta, and yellow. These colors are very bright and strong.</p> <p>Meanings: Enjoy, cheerful, lively, vibrant, attractive</p> <p>Implications: Exciting, energetic, positive, comic</p> <p>Associations: Kid, party, toy</p>
<p>Basic</p>	<p>Description: The Basic scheme contains both primary colors (red, yellow, blue) and secondary colors (orange, green, and purple) from the color wheel. All these colors are bright, bold, and contrast to each other, that make the Basic scheme so eye-catching.</p> <p>Meanings: Strong, solid, clear, simple, direct</p> <p>Implications: Fundamental, important, dominant, initial</p> <p>Associations: Toys, children, sign</p>

Tabel 2.1 Kombinasi Skema Warna

2.9 Karakter

Karakter merupakan sebuah ilustrasi yang memiliki fitur dan atribut manusia untuk menggambarkan peran dalam narasi, seperti novel grafis, buku anak, permainan komputer, dan film animasi⁵¹. Karakter utama sebagai maskot bisa menjadi satu alternatif cara mengenalkan produk kepada audiens. Bila dikaitkan terhadap media pembelajaran tertentu, maskot bisa ikut membantu menimbulkan daya imajinatif anak terhadap karakter utama. Anak akan mudah mengenal suatu karakter, bila karakter tersebut diasosiasikan dengan sesuatu yang unik. Keunikan sebuah karakter maskot tidak cukup dilihat dari segi visual,

⁵¹ Mark Wigan dalam Anindyari Kusumastuti, *Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Ungguh Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD*, Tugas Akhir, Desain Produk Industri FTSP – ITS, 2012, hlm. 44

tapi harus didukung pula oleh karakteristik maskot yang kuat. Tentunya, penentuan karakteristik tidak bisa sembarangan. Bila diimplementasikan kepada anak, tentunya sebuah karakter maskot harus memiliki segi positif yang nantinya dapat diikuti oleh anak.

Pengenalan maskot dalam perancangan pembelajaran ini dilakukan dengan metode pembelajaran persamaan diri yang telah dibahas sebelumnya. Karakter utaman (maskot) dikenalkan dengan melakukan pendekatan karakter pengguna yaitu anak dan dikombinasikan dengan melakukan perbandingan serta kajian karakter yang telah ada sehingga menghasilkan karakter baru yang sesuai dengan tema yang ingin disampaikan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karakter antara lain kepribadian atau perwatakan, ciri fisik, dan kostum karakter. Oleh karena itu, karakter yang akan dimunculkan pada perancangan ini harus dapat mejadi contoh sesuai dengan tujuan perancangan. Seperti yang telah dijelaskan bahwa sebuah karakter dalam pembelajaran anak harus memiliki segi positif yang nantinya dapat diikuti oleh anak sebagai target audiens.

Pada era modern ini gaya hidup telah berubah menjadi ‘gaya hidup modern’, dimana gaya hidup ini berpengaruh pada sistem komunikasi dan informasi. Pada segi ekonomi, gaya hidup yang mendominasi saat ini adalah gaya hidup Hedonis, Materialistis dan Komsumeris, dimana masyarakat mampu menghabiskan banyak uang untuk memiliki sesuatu dan kesenangan karena menonjolkan gengsi dan statusnya di masyarakat⁵². Kedua gaya hidup ini sangat dominan sehingga anak pun tidak luput dari pengaruh gaya hidup ini. Anak pada jaman ini melakukan segala sesuatu agar terlihat gaul dan keren. Fenomena tersebut dapat dilihat pada perkembangan media sosial seperti *facebook*, *path*, *instagram*, dan *snapchat* yang mendukung gaya hidup tersebut. Banyak anak menggunakan media sosial tersebut hanya untuk memperlihatkan kemewahan dan kesenangan yang dapat ia capai agar diakui oleh teman-temannya bahwa ia adalah anak yang gaul dan keren.

Oleh karena itu, agar karakter yang diciptakan menarik anak untuk mempelajari etika sopan santun maka karakter dalam perancangan ini terinspirasi dari *selebgram* pada media sosial *instagram*. Sehingga karakter yang diciptakan dapat mencitrakan anak yang keren dan gaul namun tetap beretika. *Selebgram* yang menginspirasi perancangan ini adalah anak luar negeri maupun dalam negeri yang memiliki banyak *followers* di *instagram*. Tidak hanya sifat-sifat para *selebgram* tersebut namun ciri fisik yang tercermin dalam *instagram* mereka masing-masing menjadi hal utama dalam membuat karakter pada perancangan ini.

⁵² “Waspadai Gaya Hidup Hedonis me Anak dan Remaja”, <http://www.ummi-online.com/waspadai-gaya-hidup-hedonisme-anak-dan-remaja.html> (diakses 25 Desember 2016)

Para *selebgram* tersebut dirasa dapat menampilkan citra anak yang dapat menjadi contoh pada era digital ini. Walaupun tidak semua sifat dari anak tersebut dalam *instagramnya* dapat berdampak positif.

2.10 Studi Eksisting

2.10.1 Studi Kompetitor E-book

1. RIRI (Cerita Anak Interaktif)



Gambar 2.6 RIRI (Cerita Anak Interaktif)

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

Spesifikasi	
Pengembang	Educa Studio
Versi	1.1
Ukuran	35,57 MB
Harga	Gratis dengan pembelian dalam aplikasi Rp5000
Ketersediaan	Windows Phone, Android dan iOS
Untuk usia	5-9 tahun
Profil	Merupakan aplikasi serial buku cerita anak interaktif. Selain Buku Cerita Anak Interaktif, setiap seri disediakan permainan edukatif untuk anak yang mendidik seperti Warna, Angka, Berhitung, dan masih banyak lagi lainnya.
Aspek Visual	

Typesetting	Ukuran font terlalu kecil dan rapat mengingat banyaknya teks dalam 1 halaman, walaupun jika diperbesar font tersebut mudah dikenali anak.
Warna	Warna yang digunakan adalah warna cerah dengan dominasi biru, mengingat cerita dengan latar kolam renang yang dominasi warnanya adalah biru.
Gaya Gambar	Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar 2D kartunis tanpa outline dengan teknik vektor.
Karakter	Karakter yang digunakan setiap seri berbeda beda, walaupun pada seri Mila Si Pelupa menggunakan karakter yang memiliki usia yang sama dengan target audien. Diperlukan konsistensi karakter agar dapat menjadi tokoh yang dapat ditiru oleh anak.
Aspek Konten	
Tema Cerita	Mengusung tema cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia, cerita anak, serta dongeng dari seluruh dunia. Semua cerita rakyat dan dongeng ini dikemas secara interaktif, disuguhkan dengan nuansa khas Indonesia
Penggunaan Bahasa	Dikemas menggunakan bahasa yang ringan, sehingga mudah dimengerti oleh anak.
Interaktif	Aplikasi ini dilengkapi dengan animasi, suara serta musik pendukung yang menjadikan lebih menarik.
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Cerita dengan narasi otomatis 2. Buku cerita dengan mode 'Baca Sendiri' 3. Animasi yang menarik 4. Permainan Edukasi yang mendidik (belajar warna, berhitung, puzzle, labirin, ketangkasan) 5. Musik dan Audio yang membuat cerita menjadi lebih hidup 6. Cocok untuk anak
Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghabiskan banyak kuota dan penyimpanan karena memiliki banyak seri dengan ukuran yang besar

Agar lebih mengetahui bagaimana aplikasi ini bekerja, berikut adalah review dari salah satu seri cerita tentang kejujuran yaitu Mila Si Pelupa.



Gambar 2.7 Interface Awal RIRI – Mila Si Pelupa

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

Pada *Interface* awal, terdapat dua pilihan awal yaitu ‘Cerita Interaktif’ dan ‘Edukasi Interaktif’. ‘Cerita Interaktif’ adalah bagian isi dari Buku Cerita RIRI ini. Sedangkan ‘Permainan Edukatif’ berisi 3 permainan yang dapat dimainkan. Ikon musik yang berada di atas kanan layar hanya menghilangkan *back sound* dan tidak menghilangkan *sound effect*. Di sebelah kanan dari ikon music terdapat ‘Khusus Orang Tua >>’, pada menu ini terdapat halaman yang berisi yang di khususkan bagi orang tua yaitu *feedback* dari orang tua terhadap aplikasi ini. Unikny untuk membatasi anak untuk mengakses halaman ini terdapat sandi yang unik.



(a)

(b)

Gambar 2.8 (a) Sandi Unik untuk Orang Tua, (b) Halaman *Feedback*

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)



Gambar 2.9 Halaman Menu ‘Cerita Interaktif’

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

Terdapat dua mode baca yaitu ‘Otomatis’, ‘Baca Sendiri’ serta terdapat halaman sesuai dengan cerita yang dapat dipilih untuk memulai cerita dari halaman yang dipilih tersebut. ‘Otomatis’ adalah mode untuk anak yang belum bisa membaca narasi, maka selama dalam halaman cerita akan muncul suara seorang perempuan untuk membacakan cerita sesuai dengan teks. ‘Baca sendiri’ adalah mode untuk melatih anak yang sudah dapat membaca, jadi tidak terdapat suara seperti pada mode ‘Otomatis’. Pada halaman ‘Permainan Edukatif’ berisi tiga game yang dapat dimainkan, namun menurut penulis tidak berhubungan dengan isi cerita dan tidak mendukung pembelajaran pendidikan kejujuran itu sendiri.



Gambar 2.10 Halaman Menu ‘Permainan Edukatif’

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

Dalam aplikasi terdapat 8 halaman cerita. Di dalam cerita terdapat animasi yang menarik disetiap halamannya. Tidak semua yang bergerak, namun beberapa bagian yang dibuat aplikasi. Selain itu terdapat *back sound* dan *sound effect* yang membuat berita menjadi lebih hidup. Namun, pada bagian Otomatis, saat dibacakannya narasi, sedikit tumpang tindih dengan *back sound* di halamannya.



Gambar 2.11 Halaman Cerita

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

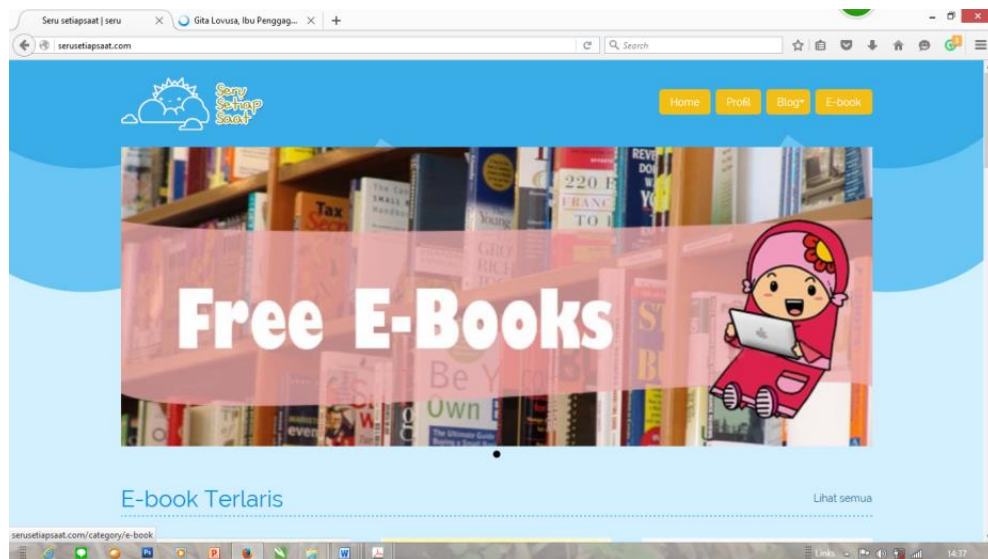
Untuk *Interface* halaman cerita utamanya, sangat cocok untuk anak karena full ilustrasi pada layar, tombol 'back' dan 'next' yang di gantikan dengan panah kekiri dan kekanan pada pojok bawah layar sehingga mempermudah penggunaan, serta ukurannya pun cukup besar. Ikon 'home' pada atas kiri layar juga memudahkan anak karena letaknya sama-sama dikiri sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tombol tersebut untuk kembali ke menu. Selain itu terdapat ikon 'suara' untuk mengaktifkan dan tidak mengaktifkan *back sound*. Pada bagian akhir cerita, terdapat pesan moral yang berbentuk nasihat yang di narasikan oleh suara nenek. Untuk keluar dari aplikasi, karena tidak adanya tombol keluar maka menggunakan tombol back pada *gadget*.



Gambar 2.12 Halaman Nasehat

(Screenshot Aplikasi Riri, 2015)

2. *E-Book Seru Setiap Saat*



Gambar 2.13 Interface E-Book Seru Setiap Saat

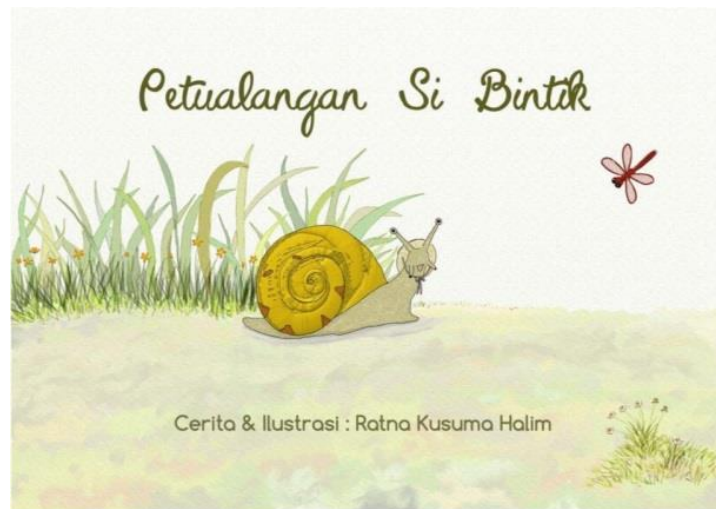
(Screenshot Laptop *serusetiapsaat.com*, 2015)

Spesifikasi	
Pengembang	Gita Lovusa
Ukuran	2MB
Harga	Gratis
Ketersediaan	dapat dibuka di komputer, laptop, maupun <i>gadget</i> yang lainnya dengan alamat <i>www.serusetiapsaat.com</i>
Untuk usia	Dibawah 7 tahun
Profil	Seru Setiap Saat adalah salah satu blog yang menyediakan <i>e-book</i> dengan format <i>pdf</i> . Sebenarnya dalam blog ini tidak hanya terdapat <i>e-book</i> , ada pula halaman yang terdapat postingan-postingan tentang cerita anak dengan banyak tema.

Aspek Visual	
<i>Typesetting</i>	Font yang digunakan akan terbaca jika di <i>gadget</i> yang berukuran besar, namun untuk ukuran layar 4 inc akan terlihat terlalu kecil dan tidak terbaca. Terdapat huruf yang diperbesar pada kata-kata tertentu.

Warna	Warna yang digunakan cenderung lebih soft dan terkesan lembut. Warna seperti ini akan membuat anak lebih cepat malas saat membaca.
Gaya Gambar	Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar 2D kartunis tanpa outline dengan teknik pewarnaan cat air.
Karakter	Karakter yang digunakan setiap seri berbeda beda. Sebagian besar, menggunakan karakter binatang. Jadi anak diajak belajar dari contoh tingkah laku binatang.
Aspek Konten	
Tema Cerita	Dalam blog ini terdapat banyak judul cerita. Dan yang paling populer adalah 2 <i>e-book</i> berjudul “Petualangan Si Bintik” dan “Antrean Para Kucing”. Kedua <i>e-book</i> tersebut tidak bersifat interaktif sehingga penggunaanya harus dengan bimbingan orang tua. Cerita berlatar fabel tentang pendidikan moral kepada anak.
Penggunaan Bahasa	Dikemas menggunakan bahasa yang ringan, sehingga mudah dimengerti oleh anak
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah di baca dimana saja 2. Tidak menghabiskan banyak kuota dan penyimpanan 3. Cocok untuk anak
Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang menarik karena tidak interaktif sehingga memerlukan bimbingan dalam membaca

Untuk mengetahui bagaimana *e-book* dari Seru Setiap Saat, maka berikut adalah *review* dari *e-book* paling populer dari Seru Setiap Saat yaitu Petualangan Si Bintik.



(a)

(b)

Gambar 2.14 (a) Interface Halaman Judul Petualangan Si Bintik,
(b) Interface Isi Petualangan Si Bintik
(E-Book Petualangan Si Bintik, 2015)

Sama halnya pada aplikasi buku cerita interaktif anak RIRI, *Layout Interface* dipenuhi ilustrasi dengan teks yang lebih sedikit dibandingkan pada aplikasi RIRI. Namun yang berbeda adalah pada *e-book* ini tidak memiliki banyak interface.

2.10.2 Study Komparator *E-book*

Pada sub bab ini akan membahas dua macam *e-book* cerita anak dalam bentuk aplikasi yang berasal dari dalam negeri dan luar negeri, yang telah ada sebelumnya sebagai komparator media maupun konten yang akan membantu perancangan ini.

1. Curious George – Goes Camping



Gambar 2.15 Interface Awal ‘Curious George’

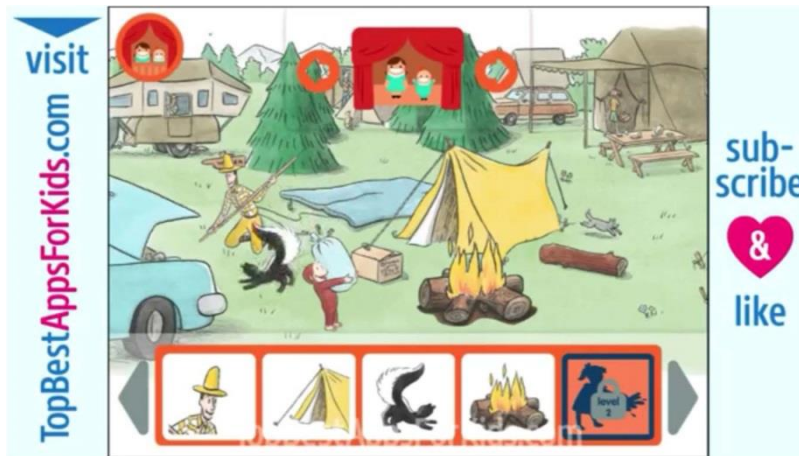
(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

Spesifikasi	
Pengembang	iReadWith
Versi	1.1.2
Ukuran	87,5 MB
Harga	\$2.99 (±Rp40,400,-)
Ketersediaan	iOS 5.0 atau lebih . <i>Compatible</i> dengan iPhone, iPad, dan iPod touch dengan akses internet
Untuk usia	6 tahun keatas
Profil	Aplikasi ini adalah aplikasi cerita dari tokoh kartun yang telah ada sebelumnya yaitu George.

- **Aspek Konten**

Aplikasi ini bercerita tentang seorang monyet bernama George yang memiliki rasa ingin tahu tinggi. Pada seri ini George sedang berkemah. Di *e-book* bercerita tentang hal-hal yang biasa dilakukan saat berkemah. Dengan rasa ingin tahu George yang tinggi banyak hal yang dilakukan, entah itu salah maupun benar, George mencoba melakukan segala hal sendiri. Salah satunya saat George memadamkan api dengan air.

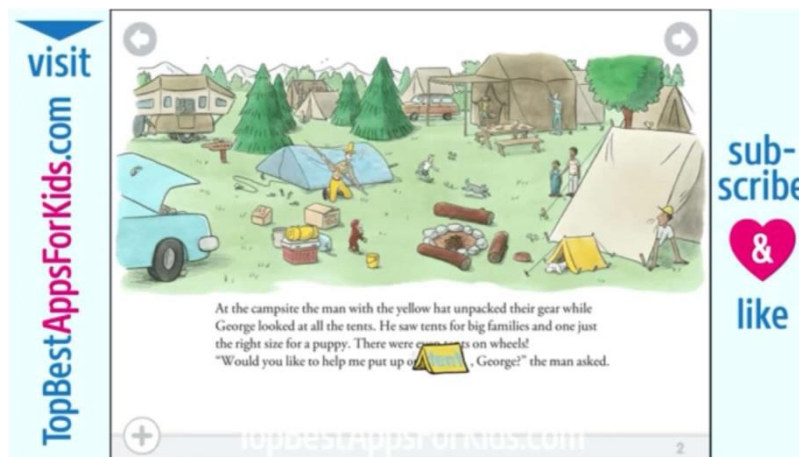
Selain itu, aplikasi *mobile* ini juga menyediakan satu permainan menyusun gambar yang ada dalam menu ‘Theater’.



Gambar 2.16 Interface Theater ‘Curious George’

(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

- **Aspek Visual**



Gambar 2.17 Halaman 2 ‘Curious George’

(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

- a. **Gaya Gambar**

Dalam aplikasi ini, gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun yang sederhana yang lucu. Pewarnaan dilakukan dengan teknik digital coloring dengan kesan cat air.

- b. **Tipografi**

Aplikasi *mobile* ini menggunakan font *Serif* dengan font *Times New Roman*. Walaupun menurut font.com font yang digunakan untuk memudahkan anak belajar membaca adalah jenis *Sans-serif*, namun cukup dapat dibaca mengingat diletakkan pada

background putih dan ditata sedemikian rupa agar tidak saling berhimpitan. Namun akan sulit dibaca untuk layar ukuran kurang dari 5 inc.

c. *Layout*



Gambar 2.18 Halaman 1 & 4 ‘Curious George’

(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

Layout yang digunakan sangat cocok untuk anak. Gambar yang besar namun tidak mendominasi. Dengan gaya *clean* yang membuat pembaca mendapat kesan ringan, dengan dominasi warna putih.

- **Komponen GUI**

a. **Ikon**

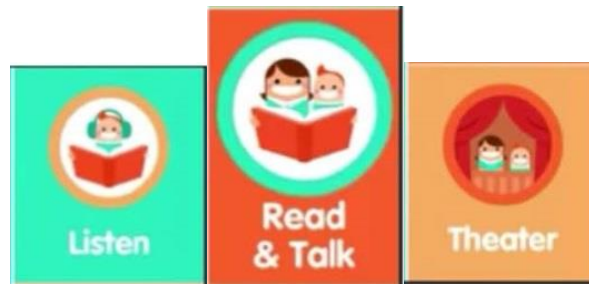


Gambar 2.19 Ikon Aplikasi ‘Curious George’

(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

Ikon yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari gambar. Ikon berada pada ujung halaman. Bentukannya sederhana dan tidak kaku dengan warna abu-abu sehingga tidak mengganggu pembaca.

b. Menu



Gambar 2.20 Menu Aplikasi ‘Curious George’

(Screenshot video youtube channel TopBestAppsForKids.com, 2016)

Pilihan menu dapat dilihat pada Interface awal Aplikasi dengan tiga pilihan yaitu ‘Listen’, ‘Read & Talk’, dan ‘Theater’. Menu cukup mudah dijangkau dengan jempol karena berada di sisi kanan layar dan disusun vertical. Tombol menu dilengkapi dengan gambar dan teks sehingga memudahkan pengguna.

‘Listen’ adalah mode untuk anak yang belum bisa membaca narasi, maka selama dalam halaman cerita akan muncul audio cerita sesuai dengan teks. ‘Read & Talk’ adalah mode untuk melatih anak yang sudah dapat membaca, jadi tidak terdapat suara seperti pada mode ‘Listen’.

2. Petualangan Boci: Warna



Gambar 2.21 Menu Aplikasi ‘Petualangan Boci’

(Screenshot Aplikasi Petualangan Boci, 2016)

Spesifikasi	
Pengembang	Rolling Glory
Versi	2.0
Ukuran	60,52 MB
Harga	Pembelian dalam aplikasi Rp 12.000
Ketersediaan	Windows Phone, Android dan iOS
Untuk usia	6 tahun keatas
Profil	Aplikasi ini adalah aplikasi cerita dari tokoh kartun yang telah ada sebelumnya yaitu George.

- **Aspek Konten**

"Petualangan Boci: Warna" adalah storybook interaktif untuk anak yang berisi ilustrasi-ilustrasi menarik dan juga minigame tentang warna. Storybook ini membawa anak dan orang tua untuk berpetualang bersama dalam mengeksplorasi warna sambil belajar tentang nilai-nilai hidup. Boci sendiri adalah seekor bunglon yang hidup disebuah hutan bersama teman-teman binatang lainnya.

Sinopsis:

Dua sahabat, Boci dan Kato, sangat senang bermain lumpur dan mengotori hutan. Suatu hari, orang tua Boci pergi dan berpesan kepada Boci agar berjanji untuk tidak bermain di dekat rumah Pak Belalang karena ada bahaya mengintai di sana. Akan tetapi meskipun sudah berjanji, Boci dan Kato tetap pergi bermain ke sana. Disaat sedang asik bermain, tanpa mereka sadari ada makhluk yang mengawasi dari balik kegelapan dengan sepasang mata berwarna hijau menyala. Tiba-tiba makhluk tersebut melompat keluar dan mengejar Boci dan Kato. Pembaca diajak untuk membantu Boci untuk menyelamatkan diri.

- **Aspek Visual**

- a. **Gaya Gambar**

Dalam aplikasi ini, gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun dengan teknik vektor yang sederhana yang lucu.



Gambar 2.22 Halaman 1 ‘Petualangan Boci’

(Screenshot Aplikasi Petualangan Boci, 2016)

b. Tipografi

Aplikasi ini menggunakan font *Sans-Serif* sehingga memudahkan anak dalam belajar membaca karena bentukannya yang mudah dikenal. Namun, pada halaman yang berisi *game*, font yang digunakan akan lebih besar serta jenis font yang digunakan lebih *bold* dengan tipe tetap *sans-serif*.



Gambar 2.23 Halaman 2 ‘Petualangan Boci’

(Screenshot Aplikasi Petualangan Boci, 2016)

c. Layout

Layout yang digunakan sama yaitu dengan ilustrasi yang lebih besar dan teks berada di bawah. Layour seperti ini sangat cocok untuk anak, dengan gaya *clean* yang membuat pembaca mendapat kesan ringan, dengan dominasi warna putih. Sayangnya, ilustrasi terlalu berada di tengah dan kurang melebar sehingga tidak mengisi rana di samping layar.

• **Komponen GUI**

a. Ikon



Gambar 2.24 Ikon Aplikasi ‘Petualangan Boci’

(Screenshot Aplikasi Petualangan Boci, 2016)

Ikon yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari gambar tanpa teks. Ikon berada pada ujung halaman. Bentukannya sederhana dan tidak kaku dengan warna cokelat untuk ikon utama yang sering digunakan untuk membantu membaca. Sedangkan warna biru saat terdapat game pada halaman untuk petunjuk permainan. Ikon diwarnai sedemikian rupa agar terkesan 3D.

b. Menu



Gambar 2.25 Tombol Menu Aplikasi ‘Petualangan Boci’

(Screenshot Aplikasi Petualangan Boci, 2016)

Sama halnya dengan aplikasi '*Curious George*', terdapat pilihan mode dan permainan, namun di aplikasi ini juga dilengkapi dengan lagu khas 'Boci'. Pilihan menu dapat dilihat pada Interface awal aplikasi dengan empat pilihan yaitu '*Dibacakan*', '*Baca Sendiri*', 'Eksperimen', dan '*OST*'. Tombol Menu cukup mudah dijangkau dengan jempol karena berada di sisi sisi layar walaupun berada agak ke tengah. Tombol menu dilengkapi dengan gambar dan teks sehingga memudahkan pengguna. Bentuk tombol sama dengan warna berbeda.

BAB III

METODE RISET

3.1 Alur Riset

Proses perancangan ini berpedoman pada pengumpulan data dan studi eksisting, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data akan dijadikan acuan dalam perancangan ini. Berikut bagan yang menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan sebagai bahan penyusunan tulisan dan perancangan, antara lain:

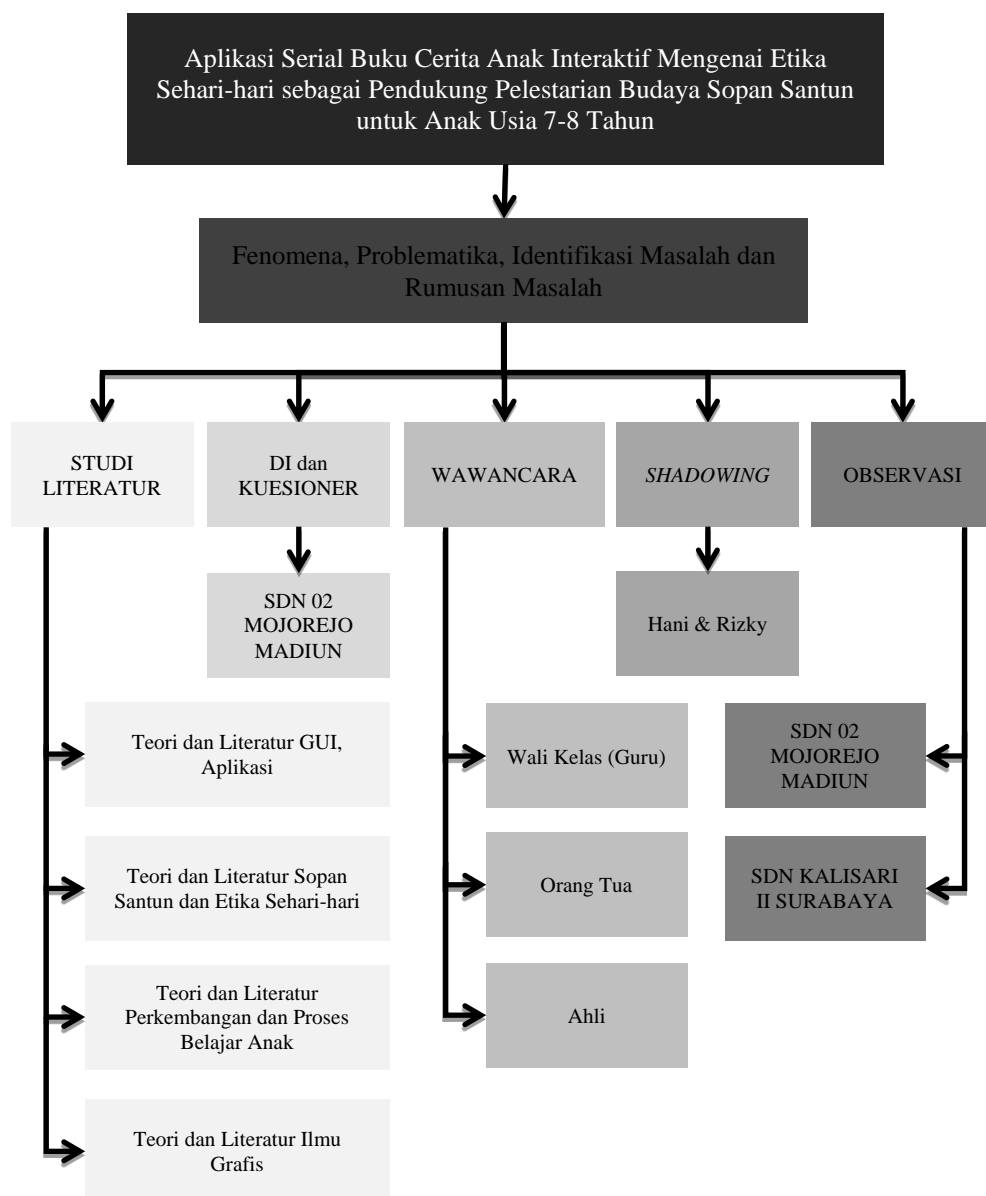


Diagram 3.1 Riset Perancangan

3.2 Metode Riset

3.2.1 Populasi

Berdasarkan jenis perancangan, yaitu media alternatif digital untuk anak 7-8 tahun, maka segmen atau target audiennya adalah anak kelas 1 dan 2 dengan usia 7-8 tahun, dimana pada tahap inilah anak mulai bersinggungan secara langsung dengan lingkungan dan terhadap individu lainnya. Dengan demikian, kemampuan anak untuk bersosialisasi dan bersikap dengan benar harus diajarkan dan dibiasakan.

1. Geografis

Letak geografis audien yang dituju adalah anak yang tinggal di wilayah kota. Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan di Kota Kecil Madiun saja, dalam 1 kelas berisi 32 anak, 84% memiliki handphone sendiri dan dapat mengoperasikannya dengan baik. Apalagi untuk wilayah kota besar seperti Surabaya.

2. Demografis

- Usia 7-8 tahun
- Siswa kelas 1-2 SD

3. Psikografis

- Memiliki *smartphone* untuk komunikasi maupun bermain,
- Dapat mengoperasikan *smartphone* dengan baik,
- Tidak ketinggalan jaman, selalu meng-*update* informasi tentang teknologi terbaru.

3.2.2 Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan studi literature, wawancara, kuisisioner untuk mengetahui demografi, psikografi dan AIO (Activity Interest, Opinion) dan wawancara mendalam kepada target audien terhadap media yang diminati dengan tujuan agar media digital yang dihasilkan dapat memiliki konten dan konsep yang sesuai dengan audiennya.

3.3 Protokol Penelitian

3.3.1 Kuesioner dan Wawancara

Tujuan	Mengetahui AIO, kegiatan siswa dirumah, disekolah, dan dilingkungannya yang berkaitan dengan sopan santun dan etika sehari-hari untuk menentukan konten agar sesuai dengan kegiatan siswa sehari-hari.
--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lokasi	SDN 02 Mojorejo Madiun
Narasumber	30 siswa kelas 2 SDN 02 Mojorejo Madiun
Peralatan Pendukung	ATK
Daftar Pertanyaan	Terlampir
Tanggal Pelaksanaan	15-20 Agustus 2016

Hasil kuisioner yang telah disebarkan pada responden yang kemudian didalami dengan wawancara terhadap pertanyaan pada kuisioner agar valid adalah sebagai berikut:

Jumlah responden : 32 anak

Jenis Kelamin : Laki-laki (59%) dan perempuan (41%)

Usia : 7-9 tahun

Pendidikan : Kelas 2 SD awal

- Kesimpulan diagram ‘Kegiatan yang disukai’ dan ‘Hobby’ (grafik terlampir):
 1. Anak masih menyukai kegiatan diluar ruangan
 2. Kebanyakan anak menyukai kegiatan yang menggunakan seluruh anggota badannya
 3. Belajar dan membaca bukan merupakan kegiatan yang disukai
- Kesimpulan diagram ‘Kepemilikan HP’ dan ‘Merek HP’ (grafik terlampir):
 4. Hampir 85% Anak memiliki HP
 5. Semua Anak mengenal HP, pernah menggunakan Hp milik sendiri, teman maupun Orang tua.
 6. 84% orang tua memberikan HP kepada Anaknya untuk dimiliki.
 7. HP yang diberikan dengan merek bermacam-macam jenis Smart Phone dengan harapan dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi dengan layar yang lebar walaupun merek yang diberikan bukan menengah keatas.
- Kesimpulan diagram ‘Warna HP’ (grafik terlampir):
 8. Warna HP yang dimiliki tidak mempengaruhi warna yang disukai anak, Jadi mereka cenderung menerima segala jenis dan warna HP dan hanya mementingkan kepemilikan HP jenis *smartphone*.
- Saat mengisi pertanyaan apakah anak membawa HP ke sekolah, seluruh anak mengaku tidak membawa HP ke sekolah. Kemudian dilakukan wawancara mendalam mengenai fakta tersebut. Dan alasan anak tidak membawa HP ke sekolah adalah:
 9. Tidak diperbolehkan oleh sekolah
 10. Takut hilang di sekolah

11. Tidak ada nilai prestis untuk membawa HP ke sekolah
12. Teman cenderung melaporkan ke guru kalau ada salah seorang yg membawa
- Kesimpulan diagram ‘Kegunaan HP’(grafik terlampir):
 13. Dapat disimpulkan bahwa HP yang dimiliki oleh anak banyak digunakan untuk bermain *game* dan mendengarkan musik.
 14. Diurutan ke 3 anak mengaku menggunakan HP mereka untuk nonton video di Youtube.
 15. Disusul dengan untuk Belajar. Yang dimaksud dengan belajar adalah menggunakan *google* ataupun aplikasi lain untuk membantu proses belajar.
 16. Sedangkan untuk Komunikasi, yang merupakan fungsi utama dari HP hanya 14% dari total 10% penggunaan Telepon dan 4% Chatting.
- Kesimpulan diagram ‘Aplikasi Favorit’ (grafik terlampir):
 17. Dalam pertanyaan kegunaan anak-anak mengaku menggunakan HP untuk Game dan Musik. Namun saat ditanya aplikasi yang sering digunakan mereka lebih memilih Game.
- Kesimpulan diagram ‘Kamar Pribadi’ dan ‘TV di kamar’(grafik terlampir):
 18. Sebagian besar Orang Tua mulai membarikan kebebasan kepada anaknya untuk memiliki kamar pribadi memang pada dasarnya pada umur 7 tahun anak harus sudah dibiasakan untuk memiliki tanggung jawab sendiri dengan memberikan sebuah kamar pribadi yang dimiliki sendiri maupun bersama dengan kakak.
 19. Namun, selain alasan diatas, kemungkinan Orangtua tidak memberikan kamar pribadi dikarenakan keadaan rumah yang tidak memadai. Misalnya tidak terdapatnya banyak space rumah untuk kamar Anak.
- Kesimpulan diagram ‘Acara TV’(grafik terlampir):
 20. Dari semua acara yang ada di TV 38% anak-anak memilih Upin-Ipin sebagai tayangan kesukaan mereka.
 21. Selain itu menyusul Si bolang, Otan, Laptop si Unyil yang menjadi rangkaian acara yang memberikan tayangan pengetahuan dengan gaya yang berbeda dengan tokoh atau karakter didalamnya.
 22. Acara Upin Ipin digemari oleh anak-anak karena ke khasan dari kartun tersebut. Bahasa, tokoh, cerita sehari-hari yang ringan dan dekat dengan anak-anak. Dan selain itu juga grafis yang juga mendukung ketertarikan anak-anak terhadap kartun Upin-Ipin. Selain itu, Upin Ipin digemari karena tidak adanya tayangan serupa di jam jam anak. Adapun acara kartun hanya berada di hari minggu saja.


23. Sedangkan Sibolang dkk, menjadi yang ke 2 yang disukai karena ketepatan jam penanyangan yang sesuai dengan jadwal pulang anak. Selain itu karakter lucu yang menjadi teman dalam menunjukkan pengetahuan jauh dari gaya bicara mengajari. Acara ini juga salah satu acara buatan Indonesia yang menarik anak-anak selain Upin-Ipin dari Malaysia.
24. Dari data diatas menunjukkan perlunya acara-acara yang seharusnya selalu ada untuk anak dengan jam tayang yang sesuai.
25. Mirisnya selain kedua acara tersebut, 18% anak-anak menyukai tayangan sinetron. Mereka yang memilih sinetron, tidak memiliki TV di kamarnya atau TV di ruang keluarga yang berarti mereka mengikuti orang tua mereka khususnya Ibu mereka.
- Kesimpulan diagram 'Buku yang dimiliki selain buku Pelajaran' dan 'Buku yang pernah dibaca' (grafik terlampir):
 26. Buku Cerita menjadi buku bacaan yang banyak dibeli dan paling suka dibaca disusul Komik.
 27. Jadi dari data disamping telah menunjukkan kesanggupan para orangtua untuk memberikan dan membelikan Buku Cerita.
 28. Kini Buku ceritapun dapat dibeli di Toko buku dengan harga yang tidak terlalu mahal.
 29. Namun angka kepemilikan lebih kecil dr pada keinginan membaca anak terhadap Buku Cerita.
- Kesimpulan diagram 'Kartun Favorit', '3D/2D', dan 'tabel 3D/2D' (grafik dan tabel terlampir):
 30. Dalam data di atas, kartun favorit anak-anak adalah Doraemon dan Upin Ipin dengan jumlah yang sama.
 31. Gaya gambar yang digunakan juga dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 2D dan 3D. Dan jika dijumlah presentase gaya gambar dalam kartun yang disukai anak-anak 50:50.
 32. 2 hal diatas menunjukkan bahwa data ini tidak dapat digunakan untuk menunjukkan gaya gambar yang akan digunakan dalam TA.
 33. Gaya gambar vector ditentukan dengan alasan berikut:
 - a. Mengingat tujuan dari TA adalah tersampainya pengajaran sopan santun sehari-hari kepada anak, maka penulis menggunakan hasil observasi gambar yang telah dibuat oleh anak-anak yaitu seringkali anak-anak menggambar

diri sendiri dengan menggunakan bentukan dasar yaitu lingkaran, kotak, segitiga.

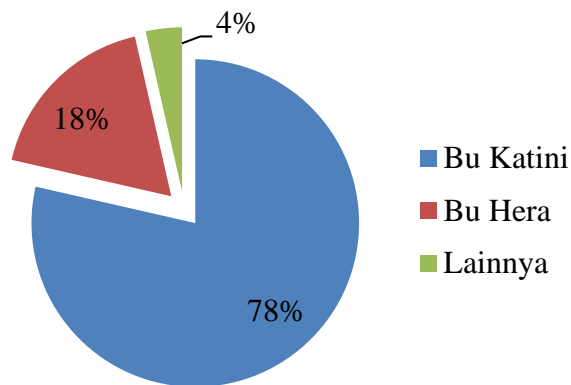
- b. Mengobservai buku fisik yang telah ada dipasaran. Erlangga menggunakan gaya gambar vector.

3.3.2 Wawancara

a) Wawancara Guru Favorit

Tujuan	Mengumpulkan informasi berkaitan dengan sopan santun dan etika anak sehari-hari di sekolah dan trik untuk menyelipkannya kedalam kurikulum tematik sehingga dapat diketahui cara yang tepat dalam menyampaikan konten pembelajaran.
Lokasi	SDN 02 Mojorejo Madiun
Narasumber	 <p>Ibu Katini Sumarmo, S.Pd kelas 2 SDN 02 Mojorejo Madiun</p>
Peralatan Pendukung	ATK
Tanggal Pelaksanaan	19 Agustus 2016

Wawancara ini dilakukan kepada wali kelas sekaligus guru yang disukai oleh anak menurut anak kelas 2 SDN 02 Mojorejo Madiun, berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya.



Grafik 3.1 Guru Favorit

- **Kesimpulan wawancara:**

Anak kelas 1 dan 2 adalah anak yang sedang mengalami masa transisi dimana masih terbawanya sifat manja dan ingin menang sendiri sama saat berada di TK. Sehingga untuk mendisiplinkanpun berbeda dengan anak kelas 4-6 SD. Cara mendisiplinkan tidak dapat dengan kekerasan seperti masa sekolah pada era sebelumnya. Lagi pula anak jaman sekarang lebih pintar menjawab apa yang dinasehatkan oleh guru dan orang tua akibat pengetahuan dan informasi pada era digital ini dapat didapatkan dengan sangat mudah. Anak juga tidak dengan mudah dibohongi dan lebih ekspresif, serta lebih berani mengatakan tidak dengan berbagai macam alasan. Jadi, anak pada jaman ini tidak dapat dikerasi sama sekali. Saat guru marah, mereka malah semakin tidak mau mengikuti apa yang diajarkan oleh guru.

Untuk mendisiplinkan agar anak tidak ramai misalkan, guru harus terus menerus dan berulang-ulang meminta anak untuk diam. Oleh karena itu, guru kelas 1 dan 2 harus memiliki rasa sabar dan suara yang keras agar terdengar oleh murid. Selain itu guru harus kreatif dan seinteraktif mungkin untuk menarik anak agar tertarik dengan pelajaran yang diajarkan. Misalnya agar anak tidak bosan 1 minggu sekali atau minimal 1 bulan sekali anak diajak keluar kelas misalnya di ruang multimedia atau perpustakaan untuk melihat film atau membaca bersama buku cerita.

Selain itu ada trik yang dilakukan agar anak dapat bersosialisasi dengan baik dan melatih untuk saling menghormati adalah melakukan belajar kelompok. Misalnya saat mengerjakan soal dari guru, mereka harus berdiskusi satu bangku. Jadi, anak bisa terlatih untuk mengutarakan pendapatnya dan menghargai pendapat temannya tentunya dengan pengawasan guru.

Untuk pengajaran moral seperti sopan santun kepada anak, guru menyelipkan di sela-sela pelajaran agar lebih dapat diterima. Sebagai wali kelas, tentunya Bu Katini juga harus menghafal setiap sifat muridnya dan menyelesaikan masalah yang dihadapi murid yang berkaitan dengan sekolah maupun diluar sekolah. Untuk pembelajaran etika atau tatacara bersikap, menurut Bu Katini, sudah disusun oleh sekolah dan dibiasakan sejak kelas 1 seperti berdoa sebelum mulai dan sebelum pulang. Dengan dilakukan secara berulang-ulang maka akan menjadi kebiasaan. Sayangnya, menurut Bu Katini, sebagian besar kebiasaan tersebut hanya dilakukan di sekolah saja tanpa adanya konektifitas dengan lingkungan rumah karena sekolah tidak berhak ikut campur terlalu dalam dengan metode orang tua mengajarkan sopan santun dan etika sehari-hari kepada anaknya.

b) Wawancara Orang Tua

Tujuan	Mengumpulkan informasi berkaitan dengan sopan santun dan etika anak sehari-hari di rumah, serta mengetahui peran serta, kepedulian dan sikap orang tua terhadap sopan santun anak.
Lokasi	SDN Kalisari II
Narasumber	 <p>Dua orang ibu dari murid kelas 1 yang sedang duduk berdua menunggu anaknya pulang sekolah, 30 menit sebelum pulang.</p>
Peralatan Pendukung	ATK
Tanggal Pelaksanaan	15-20 Agustus 2016

- **Kesimpulan wawancara:**

Pada dasarnya orang tua selalu menginginkan yang terbaik untuk pendidikan anaknya. Namun tentunya harus sesuai dengan tingkat ekonomi keluarga mereka. Menurut kedua ibu diatas pendidikan sekolah adalah salah satu pendidikan yang wajib anak mereka dapatkan jangan sampai anak mereka sulit mendapatkan pendidikan yang baik seperti yang dirasakan orang tuanya.

Ayah dan ibu pun rela membanting tulang untuk kebaikan anaknya. Sayangnya saat ditanya pendidikan lain selain pendidikan formal, kedua ibu ini tidak benar-benar menyadari pentingnya pendidikan moral khususnya sopan santun dan etika yang harus diajarkan di rumah. Mereka merasa segala bentuk pendidikan sudah ada di sekolah. Saat ditanya lebih spesifik tentang mereka mengajarkan pendidikan sopan santun dan etika kepada anaknya mereka menjawab ‘tentu saja diajarkan’. Namun saat ditanya tentang apa saja yang diajarkan, mereka menjawab dengan jawaban yang biasa dan merupakan jawaban umum misalnya, sopan kepada guru, dan tidak berani kepada orang tua.

Namun saat ditanya apakah mengajarkan etika berbicara, etika makan, etika berpakaian mereka hanya mendidikan dengan cara menegur jika anak melakukan hal yang dirasa salah oleh orang tua dan tidak dengan mecontohkan suatu perilaku terhadap anak. Karena menurut mereka anak akan mendapatkan pengajaran tersebut di sekolah. Dengan begitu dapat diketahui bahwa orang tua sebenarnya tidak sadar pentingnya pendidikan sopan santun di rumah. Dan tidak sadar bahwa semua perilakunya di contoh oleh anak mereka. Namun, hal seperti inientunya tidak dapat dipukul rata kepada seluruh orang tua.

Selain itu, penulis juga menanyakan tentang berapa lama waktu yang dihabiskan para orang tua untuk mengajak anak mereka mengobrol dan ikut membantu anak mengerjakan PR. Jawaban dari salah satu ibu sangat mengagetkan, ibu tersebut mengaku tidak pernah membantu anaknya mengerjakan PR karena merasa dirinya tidak dapat membantu anaknya tersebut karena alasan pendidikan. Ibu tersebut lebih memilih untuk mendaftarkan les anaknya. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa orang tua menganggap pendidikan formal adalah segala-galanya. Jadi anak yang baik adalah anak yang mendapatkan nilai bagus di sekolahnya. Bukan anak yang baik dengan lingkungannya.

c) Wawancara Ahli

Tujuan	<p>Mengetahui informasi metode yang tepat untuk mengajarkan etika kepada anak, media, psikologi anak terkait dengan judul.</p> <p>Materi yang ingin diketahui:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui usia anak yang cocok untuk dapat dan siap menerima pendidikan etika dan sopan santun. 2. Mengetahui keadaan etika dan sopan santun anak Indonesia saat ini. 3. Mengetahui penyebab menurunnya etika sopan santun anak. 4. Mengetahui elemen terpenting yang harus mengajarkan etika dan sopan santun kepada anak beserta alasannya. 5. Mengetahui cara yang tepat untuk mengajarkan etika dan sopan santun kepada anak usia 7 tahun 6. Mengetahui batasan seseorang dikatakan beretika dan memiliki sopan santun. <p>Penulis juga melakukan pertanyaan tambahan selain keenam pertanyaan awal tersebut sesuai dengan keahlian masing-masing ahli.</p>
Lokasi	<p>Wawancara ini dilakukan melalui <i>e-mail</i> dengan beberapa konsultan yang dari http://www.pendidikankarakter.com/the-counsellor/.</p>
Narasumber	<p>Mulanya penulis menghubungi salah satu konsultan yang berada di Surabaya untuk bertemu langsung. Sayangnya, setelah beberapa bulan tidak mendapatkan jawaban. Dan akhirnya penulis menghubungi seluruh konsultan di The Counsellor Pendidikan Karakter.</p> <p>Pendidikankarakter.com sendiri adalah sebuah website yang membahas tentang pendidikan karakter dari sisi psikologi yang dikelola oleh Alex Hadi Prajitno, seorang pakar internet marketing di Indonesia dan Timothy Wibowo, seorang konsultan pendidikan di berbagai sekolah di Indonesia dengan</p>

	latar belakang pendidikan psikologi dan berprofesi sebagai seorang Therapist. Nama ahli tertera dalam kesimpulan.
Tanggal Pelaksanaan	Tertera dalam kesimpulan

Berikut adalah jawaban dari beberapa konsultan yang telah dipilih.

- **Ibu Benedicta Carine, Jakarta**



Gambar 3.1 Ibu Benedicta Carine

(<http://www.pendidikankarakter.com/the-counsellor/>, 2016)

Profil singkat:

Ibu Benedicta Carine adalah praktisi dan konsultan *Parenting & Life Coach* di *Kids Are BEST GURU (KIBERU)* dan telah menghasilkan sebuah buku berjudul *It's All About ME (Parenting From INSIDE)*. Buku tersebut membantu pembaca untuk selalu berfokus melihat dan membereskan yang di dalam diri sendiri karena apa yang terjadi di luar diri kebanyakan adalah cerminan dari apa yang ada di dalam diri sendiri.

Jawaban (tanggal 13 Juli 2016, dari email *kidsbestguru@gmail.com*):

1. Menerima didikan etika dan sopan santun sih sejak sedini mungkin. Tapi memang untuk mereka benar2 siap mempraktekkannya itu yg tidak bisa dipukul rata antara anak yg satu dengan yg lain.
2. Jujur memang kurang baik, tapi ya tak bisa salahkan mereka, karena mau sampai kapanpun anak CUMA HASIL alias produk didikan orang tua dan sekitarnya.
3. Kurangnya Role Model yg baik dari ortu, guru, dan lingkungannya. Sibuknya orang tua akan pekerjaan, hingga anak kurang perhatian dan kasih sayang, hingga pengasuhan diserahkan kepada pihak ketiga seperti daycare, pengasuh, atau kakek neneknya. Kurang ramahnya masyarakat pada anak2, hingga menimbulkan gap antara

generasi tua dan muda. Hal ini salah satu aspek yg mengurangi respect anak pada yg lebih tua.

4. Sebenarnya semua elemen itu saling bersinergi satu sama lain, tapi memang yg TERPENTING ya ORANG TUA.

Mengapa?? Karena orang tua adalah pihak yang paling banyak habiskan waktu bersama anak, orang tua pula adalah pihak terdekat dan paling dipercaya anak,

5. CONTOH NYATA (hehehehe).

Ortu sering menuntut anak beretika dan tahu sopan santun, tapi nyatanya dirinya sendiri tidak beretika dan tak sopan pada anaknya sendiri. Ya dari mana anaknya bisa belajar etika dan sopan santun kalau begitu??

6. Tahu bagaimana membawa diri dengan baik dimanapun, kapanpun, dengan siapapun.

Pertanyaan tambahan (tanggal 14 Juli 2016, dari email *kidsbestguru@gmail.com*):

Q: Dari jawaban Ibu Benedicta Carine, saya punya 1 pertanyaan lagi yang mengganggu saya. "Sebagaimana kita tau Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa. Tradisi cukup memegang peran dalam membentuk etika dan sopan santun. Oleh karena itu sopan santun di daerah 1 dengan yang lainnya itu berbeda-beda.. Tapi sebagai bangsa Indonesia sudah pasti memiliki dasar-dasar etika dan sopan santun yang sama.. Nah, menurut ibu, adakah etika dan sopan santun yang wajib di dimiliki atau dimengerti semua anak di Indonesia.? Maksud saya, dari sekian banyak etika dan sopan santun, apa yang paling penting?

A: Nah itu. KEMAMPUAN MEMBAWA DIRI dengan baik dimanapun, kapanpun, dengan siapapun anak berada.. Inilah skill terpenting menurut saya. Karena ya itu. Kita hidup di masyarakat yg majemu, berbeda Sara. Jadi ya anak dan kita semua, harus bisa beradaptasi dengan perbedaan itu. Dimanapun kita berada, kita harus bisa menyesuaikan diri dengan adat disana.. Itulah etika dan sopan santun yg sesungguhnya menurut saya. Contoh, saya katolik, tetangga saya muslim. Salah satu wujud sopan santun yg saya ajarkan pada anak adalah, jangan makan dan minum didepan yg berpuasa.. Intinya saya ajarkan pada anak saya bahwa kita diciptakan berbeda satu dengan yg lain. Jadi harus bisa menghormati dan bawa diri dengan baik dimanapun kita berada.

- **Ibu Evie Fitriani AN, S.Psi., Bekasi**



Gambar 3.2 Ibu Evie Fitriani AN, S.Psi.

(<http://www.pendidikankarakter.com/the-counsellor/>, 2016)

Profil singkat:

Ibu Evie Fitriani AN, S.Psi. adalah seorang psikolog yang aktif menulis di facebook resmi Pendidikankarakter.com. Ibu Evie sangat aktif dalam memberikan kata-kata semangat dalam mempengaruhi seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih berkarakter dengan kata-kata yang puitis. Ibu Evie sering memberikan pelatihan yang berkaitan dengan pendidikan karakter khususnya bagi wanita.

Jawaban (tanggal 15 Juli 2016, dari email *eve.adam85@gmail.com*):

Atas nama kepatuhan dan adab, kadang anak di bawah usia 7 tahunpun tidak diberi kesempatan mengembangkan fitrahnya termasuk fitrah individualitasnya, fitrah seksualitasnya, fitrah bahasa dan estetikanya, fitrah bakatnya dstnya.

Adab dan akhlak sering dibenturkan dengan fitrah perkembangan anak, ditabrakkan dengan fitrah keunikan anak, fitrah individualitasnya bahkan fitrah keimanannya sekalipun. Semuanya karena tergesa ingin melihat anak nampak Sholeh dan Beradab.

Padahal itu tidak perlu terjadi, karena sesungguhnya Fitrah dan Adab saling berkaitan dan saling menguatkan. Fitrah sebagai modal dasarnya dan Adab sebagai buahnya apabila fitrah tumbuh paripurna pada tahap yang tepat dan dipandu Kitabullah.

Fitrah adalah potensi kebaikan (original goodness atau innate goodness) yang siap menerima Kebenaran Wahyu, meliputi fitrah iman, fitrah belajar dan bernalar, fitrah bakat, fitrah individualitas dan sosialitas, fitrah estetika dan bahasa dstnya.

Sementara Adab adalah amal atau tindakan yang beradab dan bermartabat yang dipandu Kitabullah meliputi adab pada Allah, adab pada diri, adab pada sesama, adab pada Alam, adab pada ilmu dan ulama dstnya.

Agar Fitrah dan Adab bisa saling menguatkan maka kuncinya diantaranya adalah memahami tahap perkembangan dan keunikan anak, sebagaimana Allah juga memberi contoh tahapan usia dalam mendidik anak dan menghargai keunikan amal.

Contoh 1. Lihatlah mengapa sholat (adab pada Allah) baru diminta diperintahkan pada anak saat usia 7 tahun bukan sejak dini, karena memang gerakan sholat yg formal cocok untuk anak mulai usia 7 tahun dimana kesadarannya bahwa ada aturan dan perintah baru dimulai pada usia 7 tahun. Jika kita terburu ingin melihat anak beradab dan patuh pada Allah dengan memerintah sholat pada usia di bawah 7 tahun, maka hasilnya akan kontra produktif, bisa jadi malah membenci sholat. Jangan salah duga, tentu diinspirasi indahnyanya sholat boleh dan sangat baik dengan menguatkan gairah cinta anak pada Allah dsbnya. Jika cintanya tumbuh kuat pada usia di bawah 7 tahun, maka di atas usia 7 tahun, mereka akan menyambut sholat dan perintah Allah lainnya dengan sukacita. Ini pertanda Adab mereka pada Allah terbentuk baik sebagai buah dari fitrah iman yang tumbuh indah.

Contoh 2. Tentang adab pada manusia, misalnya berbagi pada teman. Anak di bawah usia 7 tahun masih ego sentris, sehingga jangan dipaksa untuk berbagi. Misalnya ketika mainannya direbut temannya, atau ketika sedang menyukai makanan tertentu, maka jangan tergesa memaksa mereka utk berbagi karena ini tahap penguatan individualitasnya, jatidirinya dstnya. Memaksanya berbagi akan membuat mereka menjadi tidak kokoh egonya, tidak utuh individualitasnya dll sehingga pada tahap berikutnya akan membuat menjadi peragu, malah sulit bersosial dsbnya. Jangan salah duga, diinspirasi indahnyanya berbagi tentu boleh, namun bukan dipaksa "on the spot" dengan alasan agar memiliki akhlak atau adab. Setelah usia 7 tahun, jika fitrah individualitasnya bagus mereka akan mampu berkorban sebagai adab tertinggi pada sesama.

Contoh 3. Beberapa keunikan anak atau Fitrah bakat kadang muncul seolah tidak beradab, misalnya anak yang berbakat memimpin umumnya nampak keras kepala dan tidak suka diatur, anaknya yang berbakat seni umumnya moody dan sensitif, anak yang berbakat pemikir umumnya nampak anti sosial dan pendiam dsbnya. Jika kita tidak memahami fitrah bakat atau keunikan anak dan tergesa ingin melihatnya berakhlak atau beradab, maka kita akan memaksanya menghilangkan keunikannya tersebut. Padahal tugas kita membantu menguatkan keunikannya dan menyempurnakan akhlaknya dimulai dari keunikannya tsb. Fitrah keunikan atau fitrah bakat jika tumbuh paripurna kelak akan menjadi peran peran peradaban terbaik yang akan menjadi adab bagi kehidupan dan masyarakat. Karenanya untuk fitrah bakat, kita Fokus pada cahayanya saja, nanti kegelapannya akan tidak relevan.

Pertanyaan tambahan (tanggal 20 Juli 2016, dari email *eve.adam85@gmail.com*):

Q: Setelah mendapat jawaban dari Ibu Evie saya mendapatkan pemahaman tentang bagaimana seharusnya orang tua harus mengenal dahulu anaknya sebelum mereka mengajarkan apa yang orang tua inginkan.

Kemudian, bagaimana kalau terkadang ada seorang anak yg polah tingkahnya dirasa melewati batas norma, apa yg harus di lakukan oleh orang tua?

A: Pada dasarnya anak yg terlihat tdk mmiliki norma kpd org tuanya tidak bisa sepenuhnya kita salahkn ank tersebut. Krn ank yg kekurangan perhatian dn kasih sayang yg lembut dri org tuany biasa sya sebut kekeringan tangki cinta atau perasaan yg terabaikan. Akn bersikap seperti itu, dan sebaliknya jika ank yg mmiliki cukup bahkn lebih isi tangki cintanya dri org tua yg pngertian maka ank pun akn tumbuh mnjadi seperti ap yg diharapkan klrga dn kehidupan sosiannya.

- **Ibu Joyce Imelda, Kendari**



Gambar 3.3 Ibu Joyce Imelda

(<http://www.pendidikankarakter.com/the-counsellor/>, 2016)

Profil singkat:

Ibu Joyce Imelda adalah konsultan yang paling direkomendasikan untuk dihubungi secara langsung oleh konsultan pendidikankarakter.com yang lain karena dirasa sangat sesuai dengan konten dan target audien dalam perancangan ini. Ibu Joyce Imelda adalah konsultan psikologi anak dan media bagi anak.

Jawaban (tanggal 20 Juli 2016, dari email *imelda.joyce@gmail.com*):

1. Sejak bayi
2. Parah

3. Gaya hidup, karakter ortu, pengaruh lingkungan pergaulan
4. Semua elemen. Tp yg paling utama adl keluarga. Karena smua itu saling terkait satu sm lain.
5. Melalui contoh perilaku dan komunikasi verbal
6. Intinya, individu yg beretika & memiliki sopan santun adl individu yg utamanya bisa menghargai dirinya sendiri.

Jawaban (tanggal 20 Juli 2016, dari WA 0812 3172 3660):

Q: Kalau dilihat saat ini, orang tua, sebagai elemen paling utama menurut saya kurang menjalankan perannya dalam mendidik anak apalagi menjadi contoh anaknya, orang tua muda jaman sekarang menurut saya hanya menjadikan sekolah menjadi satu"nya elemen yang berperan dalam memberikan pengajaran kepada anak..

Jadi mereka berpikiran bahwa kalau sekolahnya bagus anaknya juga akan baik.. Padahal seperti yg ibu katakan bahwa keluarga adalah elemen terpenting.. Kemudian apa yang seharusnya di lakukan? Apakah dengan memberikan pengertian kepada orang tua dengan kampanye misalkan, apakah tetap membiarkan orang tua berpikiran seperti itu namun dengan membuat suatu media pembelajaran di sekolah, atautkah dengan langsung kepada anak" dengan memanfaatkan pengaruh lingkungan seperti permainan mendidik, atau dengan yg lain?

A: Tidak bisa dibiarkan. Ortu jmn skrg hrs ikut dididik, mengenai bgmn cara mendidiknya bisa dilakukan dg bny cara. Dlm urusan msk sekolah, ortu jg hrs dilibatkan secara aktif dlm pembntukan perilaku anak. Percuma sj kalau hny 1 pihak yg krj sdgkan pihak lainnya hny mau terima hasil. Hrs ada krj sm antara ortu dan sekolah, bhw keduanya adl mitra kerja.

Q: Sebagaimana kita tahu, sekarang ini gadget adalah barang yang paling disukai anak", yg di legalkan kebanyakan orang tua untuk anak" miliki, yg paling dekat dengan anak".. Jaman sekarang anak mana yang tidak mengenal gadget. Entah itu tablet apalagi hp. Saya berencana membuat suatu aplikasi buku cerita yg dapat mengajarkan tentang etika dan sopan santun sehari-hari untuk anak kelas 1 sd.. Menurut ibu apakah cara ini cukup dapat memberikan dampak baik? Atau justru akan memberikan dampak buruk.. Mohon sarannya.. Jika aplikasi ini dapat saya wujudkan, nantinya aplikasi ini akan pasang di playstore agar dapat didownload dengan mudah oleh setiap orang.

A: Kalau untuk saya pribadi, saya lebih pro kpd metode jaman dulu: buku manual. Penggunaan gadget utk usia anak2 sebaiknya diminimalkan, lbh bgs lagi kalau bs ditiadakan. Karena gadget lbh memiliki bny dampak buruk utk usia anak2.

Q: Awalnya, TA saya ini berbentuk buku.. Tapi masalahnya buku manual tidak bisa didapatkan dengan mudah.. Harus membeli buku dengan harga paling murah 15.000 (di gramedia surabaya) untuk 1 seri. Selain itu, menurut toko buku gramedia surabaya, biasanya buku-buku cerita tersebut dibeli oleh menengah keatas..

Bagaimana saran ibu? Apakah saya harus membuat 2 buah versi?

A: Anda bisa menjualnya sendiri dg versi online

- **Bapak Aceng Jainudin, Bekasi**



Gambar 3.4 Bapak Aceng Jainudin

(<http://www.pendidikankarakter.com/trainer/>, 2016)

Profil singkat:

Bapak Aceng Jainudin adalah *expert* dibidang *Leadership for Perenting and Management*. Berpengalamam lebih dari 10 tahun dalam mengembangkan *leadership* manusia. *Trainer Senior* di Perusahaan Asing di Indonesia dan memiliki kecintaan terhadap pertumbuhan karakter manusia.

Jawaban (tanggal 22 Juli 2016, dari email aceng.jainudin@sri-astra.com):

1. Pendidikan etika dan sopan santun diberikan sejak Dini, bahkan ketika anak belum mengerti sekalipun etika dan sopan santun harus sudah diajarkan melalui contoh baik ucapan dan perbuatan dari orang tuanya. Sehingga anak mulai melakukan meskipun belum mengerti maksud dan tujuannya.

Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka mulai diberikan pengertian pentingnya etika dan sopan santun, kenapa begini, kenapa harus begitu dsb, sehingga anak lebih mengerti lagi dan dapat melakukan dengan sempurna karena sudah paham maksud dan tujuannya.

2. Tetus terang saja, saya sangat prihatin dengan etika dan sopan santun anak Indonesia sekarang ini secara umumnya, karena sangat jauh dari budaya sopan santun anak Indonesia pada generasi sebelumnya.

Contoh : etika dan sopan santun terhadap orang tua, guru, saudara dan lingkungan, semua jauh menurun dibanding sebelumnya

3. Banyak sekali, dimulai dari orang tua si anak. Jujur saja tidak semua orang tua punya pengetahuan tentang cara mendidik anak yang baik karena bisa jadi si orang tua juga belajar dari orang tuanya yang kurang baik. Sehingga orang tua tidak bisa dijadikan contoh dalam etika dan sopan santun.

Misalnya budaya saling bertegur sapa, membuang sampah dll

Cara mendidik orang tua, misalnya terlalu memanjakan anak dengan membolehkan anak nonton TV nonstop (tidak ada jadwalnya), nonton film dsb dari luar yang secara etika dan sopan santun sudah berbeda dengan Indonesia dll

Lingkungan juga mempengaruhi.

Sekolah, bagaimana guru mengajar juga mempengaruhi, contoh dulu menjadi guru adalah pengabdian, tapi sekarang guru dijadikan pekerjaan sehingga banyak orang yang tidak punya pekerjaan jadi guru sehingga etika dan sopan santunnya juga masih kurang.

Informasi yang diterima anak baik lokal maupun internasional yang diterima anak melalui media informasi

4. Pertama adalah keluarga (Bapak, Ibu, saudara), disinilah anak mulai belajar etika dan sopan santun.

Lingkungan, sebagai tempat tumbuh kembang anak, anak akan menerapkan apa yang dipelajari di rumah di lingkungannya, jika lingkungannya sejalan maka perkembangan akan baik, tapi jika lingkungannya tidak mendukung, maka anak akan terbawa arus yang lebih kuat, keluarga atau lingkungan

Sekolah, selain di rumah waktu anak akan banyak di sekolah, karenanya, kondisi sekolah juga mempengaruhi perkembangan anak

Masyarakat, lingkungan yang lebih besar adalah masyarakat, baik dan buruknya kondisi masyarakat yang ada akan mempengaruhi perkembangan anak

5. Karena usia 7 tahun anak sudah meulai mengerti, maka cara mengajarkan etika dan sopan santun selain dengan memberi contoh.
Diberikan pemahaman makud dan tujuannya, jika ini akan begini, jika itu akan begitu. Jika diperlukan ajak anak berdiskusi agar lebih memahami maksud dan tujuan etika tersebut sehingga anak betul2 bisa memahami dengan baik.
6. Batasannya adalah ketika yang dilakukan oleh anak tersebut sesuai dengan etika dan sopan santun secara universal / secara umum atau dengan kata lain etika sopan santun yang dilakukan disetujui / dterima oleh sebagian besar masyarakat.
Hal ini penting karena batasan etika dan sopan santun tiap orang, keluarga, masyarakat dan lingkungan berbeda-beda standardnya.
Tetapi ada standard yang berlaku secara umum.
Contoh : Membuang sampah jangan sembarangan
Ada yang mengartikan harus selalu di tempat sampah, ada juga yang membiolehkan kalo dibuangnya di tempat yang tidak ada orang dsb.

3.3.3 Observasi

Tujuan	Observasi dilakukan saat berada di kelas maupun saat diluar kelas. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan terhadap pola sosialisasi anak. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan bergaul dan bersikap kepada teman, kakak kelas, adik kelas, tren permainan anak, serta hubungan mereka dengan orang yang lebih tua selain guru seperti penjual makanan di kantin.
Lokasi	SDN 02 Mojorejo dan SDN Kalisari II sebagai perbandingan
Narasumber	Siswa kelas 2 SDN 02 Mojorejo Madiun dan siswa kelas 1 SDN Kalisari II
Peralatan Pendukung	ATK
Daftar Pertanyaan	Terlampir
Tanggal Pelaksanaan	15-20 Agustus 2016 di SDN 02 Mojorejo dan Februari 2016 di SDN Kalisari II

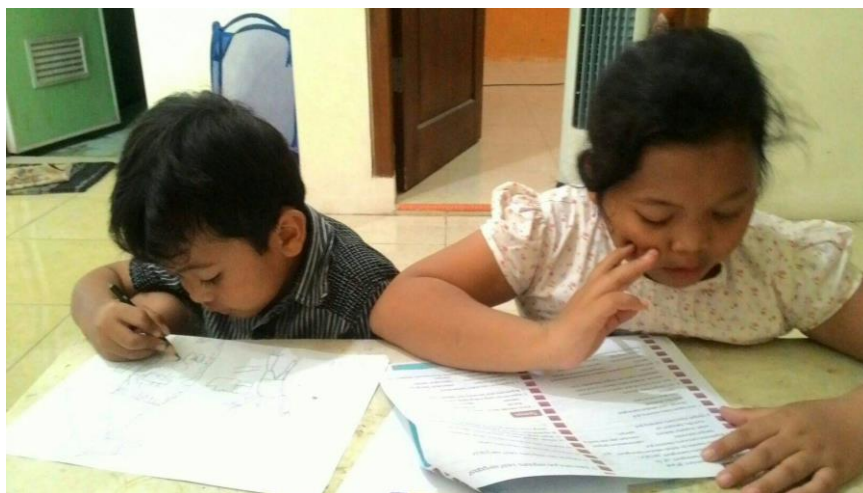
3.3.4 Shadowing

Shadowing dilakukan kepada dua anak kakak beradik yang tinggal di daerah terjangkau internet dan eknologi namun tetap kental akan etida dan sopan santun.

Shadowing dilakukan dengan mengikuti kegiatan sehari-hari, pengisian kuisioner dan mengobservasi hasil gambar. *Shadowing* dilakukan untuk mengetahui kebiasaan anak saat dirumah tanpa adanya batas, permainan yang disukai anak sesuai dengan umur dan kepribadian anak, untuk mengetahui gaya gambar yang disukai oleh anak.

Berikut adalah data pribadi obyek *shadowing*:

1. Nama : Hanifa Ardani
 Umur : 9 Tahun
 Anak ke : 1
 Kepribadian : Ceria, menyukai makanan, murah senyum, patuh terhadap orang tua, suka bertanya, tenang.
2. Nama : Rizky Nugraha
 Umur : 7 Tahun
 Anak ke : 2
 Kepribadian : aktif, kreatif, ekspresif, percaya diri, ceria, cengeng, suka bertanya.



Gambar 3.5 Proses *Shadowing*

- **Kesimpulan:**

Kedua anak tersebut adalah kakak beradik. Mereka bersekolah di sekolah yang sama. Memiliki fasilitas yang sama namun kesukaan dan ketertarikan mereka berbeda. Mereka sama-sama memiliki kebiasaan yang sama dalam beretika. Mereka tinggal di sebuah desa di Kota Madiun. Sedikit jauh dari pusat Kota Madiun. Namun, ayah mereka tidak menutup pengenalannya terhadap akses digital yang dirasa semakin lama akan semakin berkembang.

Ayah mereka adalah seorang wirausaha yang bergerak dibidang sablon. Ibu mereka seorang penjahit yang membantu ayah mereka. Ayah dan ibu membuka usaha di rumah, sehingga kurang lebih perkembangan mereka masih terpantau dengan baik. Selain itu, *shadowing* terhadap kedua anak tersebut memiliki peran dalam menentukan gaya gambar untuk perancangan ini.

3.4 Uji Coba

3.4.1 Tahap Pertama

Lokasi	SDN Kalisari II
Narasumber	Siswa Kelas 1 SDN Kalisari II
Peralatan Pendukung	ATK
Tanggal Pelaksanaan	2 November 2016

Aplikasi ‘Sheela dan Kawan-kawan’ dirancang berdasarkan kebutuhan anak usia 7-8 tahun dengan melakukan uji coba pengguna dalam tiga tahap. Tahap pertama dengan gambar tanpa animasi dan *sound narator* yang di uji cobakan menggunakan *smartphone* ASUS Zenfone 5 dengan resolusi 1280x 720 px, dan RAM 2 GB. Untuk mengukur keberhasilan penyampaian konten etika, penulis meminta pengguna menceritakan kembali isi cerita, dan bertanya hal-hal yang didapatkan dalam cerita. Dari uji coba pengguna tahap pertama, terdapat respon yang positif dari pengguna akan tetapi terdapat beberapa poin yang disarankan oleh pengguna untuk aplikasi ini sebagai saran pengembangan aplikasi yang akan dibuat dalam format .apk. Berikut hasil uji coba tahap pertama:

- Pengguna menyukai warna dan ilustrasi yang ditampilkan pada aplikasi. Walaupun ilustrasi yang digunakan sederhana namun tetap memahami isi cerita dan ilustrasi benda yang dimaksud.
- Ada beberapa ikon yang terlalu besar dan terlalu kecil.
- Alur interaksi antarmuka aplikasi mudah dipahami.
- Pengguna mengharapkan adanya animasi dan musik pada bagian *homescreen* untuk membangun kesan atraktif dalam aplikasi.
- Pengguna mampu menceritakan kembali cerita namun cerita namun pengguna kurang bisa menyimpulkan beberapa nilai yang di ajarkan.
- Pengguna mengharapkan adanya *game* untuk menambahkan ketertarikan anak dalam memahami konten.

3.4.2 Tahap Kedua

Lokasi	Jl. Tanjung Manis 71 Madiun
Narasumber	Hanifa Ardani & Rizky Nugraha (obyek shadowing)
Peralatan Pendukung	ATK, Laptop
Tanggal Pelaksanaan	19 November 2016

Tahap kedua adalah uji coba pengguna dengan menggunakan laptop ASUS N46JV dengan layar ukuran 14' wide namun dengan animasi dan *sound narator*. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba tahap kedua ini adalah:

- Perlu adanya perbaikan untuk beberapa bagian tombol dari aplikasi yang tidak bisa dijalankan.
- GUI mudah dipahami dan dijalankan untuk anak-anak. Dan ada beberapa tombol yang tidak diperlukan dan diganti dengan tombol lain.
- Tingkat keterbacaan anak terhadap huruf pada narasi di dalam aplikasi sudah baik.
- Aplikasi yang diberikan terlalu banyak sehingga mengganggu jalannya cerita dan pemahaman anak dalam bercerita.
- *Game* sederhana yang dibuat cukup menarik namun kurang memberikan pendidikan karena tidak memberikan informasi yang mengapa salah dan mengapa benar.

3.4.3 Tahap Ketiga

Lokasi	Jl. Tanjung Manis 71 Madiun
Narasumber	Hanifa Ardani & Rizky Nugraha (obyek shadowing)
Peralatan Pendukung	ATK, HP
Tanggal Pelaksanaan	31 Desember 2016

Tahap ketiga adalah, uji coba pengguna dengan sistem beta dengan menggunakan *smartphone* ASUS Zenfone 5 dengan resolusi 1280 x 720 px, dan RAM 2 GB. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba tahap kedua ini adalah:

1. Visual

- Berhasil menampilkan ilustrasi dan warna pada aplikasi yang disukai anak-anak. Walaupun ilustrasi yang digunakan sederhana namun tetap memahami isi cerita dan ilustrasi benda yang dimaksud.

- GUI mudah dipahami dan dijalankan oleh anak
- Interface yang bersih dengan dominasi putih dapat membantu anak lebih fokus dalam memahami cerita.
- Pengguna mengharapkan adanya penambahan intro pada sebelum memulai cerita
- Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini mudah dipahami sehingga anak-anak akan mudah dalam memahami isi cerita dan pengimplementasiannya di dunia nyata.
- Tipografi yang sederhana dapat memudahkan target audien dalam membaca isi cerita sehingga lebih mudah untuk dipahami.

2. Konten

- Setelah membaca cerita dari aplikasi tersebut, pengguna mengaku bahwa mereka mulai memahami pentingnya 3 kata ajaib: terima kasih, tolong, maaf.
- Pengguna bersedia memiliki aplikasi ini di *smartphone* mereka. Hal tersebut menunjukkan:
 - a. Keberhasilan dalam memanfaatkan *smartphone* anak yang diberikan orang tua, untuk mengurangi penggunaan media yang berdampak negatif.
 - b. Membantu anak-anak memanfaatkan waktu di rumah dengan bermain namun tetap mendapatkan pendidikan moral secara tidak langsung.
 - c. Tercapainya kedua hal diatas, juga secara tidak langsung membantu pemerintah dalam menambahkan konten positif bagi anak-anak dan membantu orang tua menentukan konten yang tepat bagi anak mereka.
- Penggunaan game sederhana tentang cara berpakaian seragam di sekolah juga dapat membantu anak dalam memahami bagaimana sebaiknya berpakaian seragam yang baik di sekolah yang sesuai dengan tata tertib sekolah yang dilengkapi dengan informasi alasan.

3.5 Analisa Segmentasi

Untuk menentukan STP yang akan dibahas lebih dalam pada bab selanjutnya. Berikut adalah analisa segmentasi dari produk eksisting yang telah dibahas di bab sebelumnya:

- Tabel kesesuaian produk dan kebutuhan audien

No.	Kebutuhan / Produk	RIRI : Mila Si Pelupa	<i>E-book</i> Seru Setiap Saat :	Curious George :	Petualangan Boci : Warna
-----	--------------------	-----------------------------	-------------------------------------	---------------------	--------------------------------

			Petualangan Si Bintik	Goes Camping	
1	Akses dan manfaat				
a	Di dapat secara online	v	v	v	v
b	Gratis	v	v		v
c	Dapat di buka dimana saja tanpa internet	v			v
d	Dapat dipelajari tanpa bimbingan orang tua	v		v	v
2	Konten				
a	Cerita sehari-hari	v		v	v
b	Interaktif	v		v	v
c	Pendidikan moral	v	v	v	v
e	Game	v		v	v
f	Audio	v		v	v
g	Untuk anak usia 7-8	v	v	v	v
h	Berseri	v		v	v
i	Bercerita sebab akibat	v		v	v
j	Percakapan interaktif				v
3	Visual				
a	Mudah dibaca (easy reader)	v	v	v	v
b	Karakter konsisten setiap seri			v	v
c	Gaya gambar menarik anak	v	v	v	v
d	Karakter utama manusia	v			
e	Berwarna	v	v	v	v

Tabel 3.1 Produk dan Kebutuhan Audien

- Kesimpulan:

1. Didapatkan dengan mudah melalui internet merupakan awal dari ketertarikan audien. Tidak perlu membeli dengan menggunakan uang dan tidak perlu pergi suatu tempat untuk mendapatkannya. Hanya dengan mengunduh dari *smartphone*.
2. Konten dengan muatan pendidikan moral juga menjadi pilihan audien
3. Untuk menarik dan mempermudah audien menerima materi dengan baik maka konsep *Easy Reader* dan gaya gambar yang menarik juga dipertimbangkan.
4. Pemanfaatan *smartphone* yang semakin maju dan dapat memenuhi segala yang diinginkan sehingga menambah kemanfaatan dan menekan dampak buruk dari gadget di era digital ini.
5. Konsistensi karakter dapat membuat audien menjadi ingin membaca seri selanjutnya.
6. Ilustrasi binatang sudah banyak digunakan untuk buku cerita anak bahkan RIRI di seri lainnya. Maka cerita sehari-hari dengan ilustrasi manusia akan mengisi kekosongan segmen.
7. Konsep percakapan interaktif juga akan menambah keberagaman pilihan *e-book*.

3.6 Alur Pikir

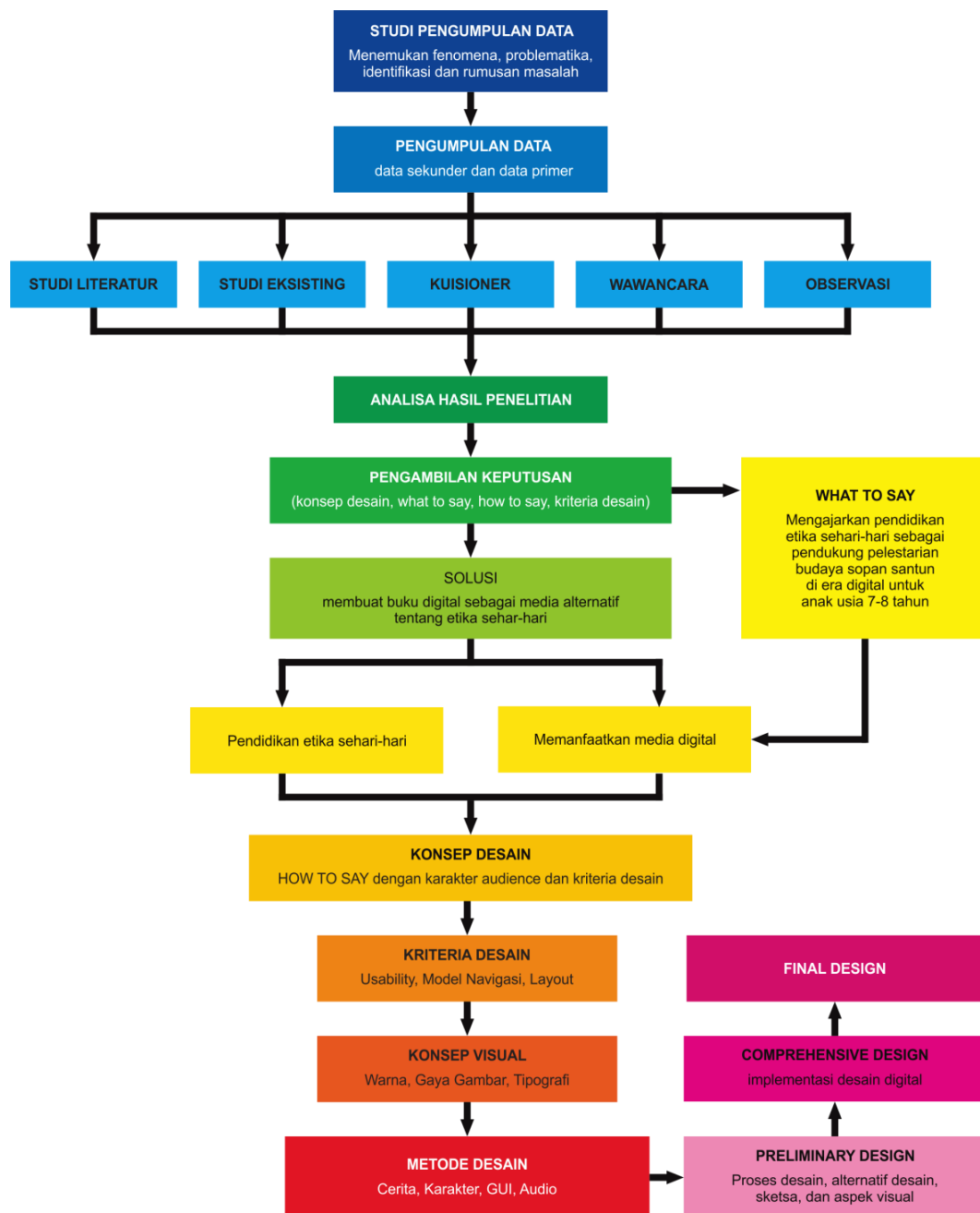


Diagram 3.2 Metode Penelitian

BAB IV

KONSEP DESAIN

Pengambilan keputusan konsep desain pada perancangan ini adalah dengan menghubungkan keinginan dan kebutuhan yang diperoleh melalui hasil kuesioner, wawancara kepada *stakeholder*, yaitu anak usia 7-8 tahun karena mereka merupakan pihak terkait dengan permasalahan yang diangkat. Perancangan yang dihasilkan harus mampu menjawab kebutuhan anak dalam memperoleh pendidikan yang berkaitan dengan sopan santun khususnya etika sehari-hari yang sesuai dengan tingkat usianya.

4.1 Diagram Konsep Desain

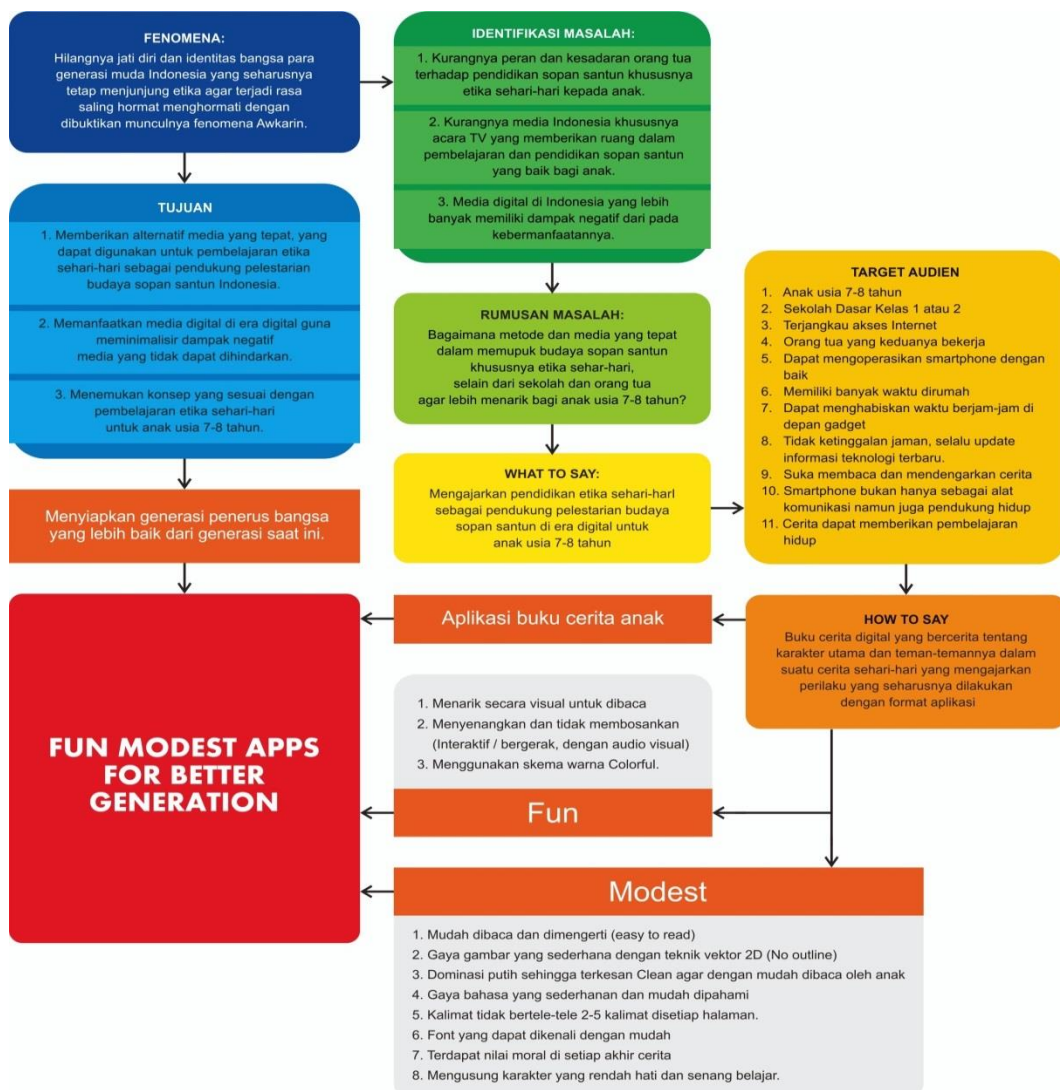


Diagram 4.1 Penelusuran Konsep

4.1.1 Makna Konsep Desain

Fun Modest Apps for Better Generation merupakan konsep penyajian konten buku cerita digital interaktif mengenai etika sehari-hari sebagai pendukung pelestarian budaya sopan santun untuk usia 7-8 tahun. *Fun* merupakan bahasa Inggris dari kesenangan. *Modest* dapat diartikan dengan sederhana, sopan, dan rendah hati. *Apps* adalah singkatan dari aplikasi yang menjadi luaran dari perancangan ini. Sedangkan *For Better Generation* adalah bahasa Inggris dari ‘untuk generasi yang lebih baik’, sesuai dengan tujuan dari perancangan ini.

Pemaknaan *Fun Modest Apps for Better Generation* secara sebenarnya adalah konsep aplikasi buku cerita yang mudah dan interaktif tanpa meninggalkan tujuan perancangan ini. Secara konotatif konsep tersebut akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan karena bersifat interaktif dan terdapat audio visual, dan sederhana sehingga mudah dibaca oleh anak.

4.2 STP

4.2.1 Segmentasi

1. Demografis

Pada segmentasi berdasarkan demografisnya, perancangan ini hanya menggunakan faktor umur dan mengabaikan faktor demografis lainnya:

Usia (tahun)						
0-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14
		Sekunder	Primer	Sekunder		

Tabel 4.1 Segmentasi Demografi

Anak (Usia 7-8 tahun). Pemilihan segmentasi pada usia 7-8 tahun sebagai target primer perancangan ini didasari oleh telah masuknya anak pada tahap prakonvensional dimana anak belajar tentang moral melalui hadiah (*reward*) serta hukuman (*punishment*). Dan pada saat ini adalah tahap anak mulai bersinggungan secara langsung dengan lingkungan dan terhadap individu lainnya. Dengan demikian, kemampuan anak untuk bersosialisasi dan bersikap dengan benar harus diajarkan dan dibiasakan. Pendidikan audien adalah anak Sekolah Dasar Kelas 1 atau 2 awal.

2. Geografis

↑ Padat	Pedesaan	Perumahan	Apartemen
	Daerah Wisata	Perkampungan	One Stop Living
↓ Sepi	Masyarakat Adat	Pinggir Kota/Kabupaten	Green Living Area
	Tradisional		Modern

Tabel 4.2 Segmentasi Geografi

Pada segmentasi berdasarkan geografisnya, perancangan ini hampir mengabaikan letak tempat tinggal audien, yang terpenting adalah keterjangkauan akses internet, perkembangan digital, dan perkembangan teknologi dalam kawasan tersebut. Namun, segmentasi dipersempit kembali pada daerah dengan mobilitas yang tinggi dimana orang tua mulai sibuk bekerja dan tidak banyak waktu dalam mendidik anaknya.

3. Psikografis

a. Activity

- Orang tua yang keduanya bekerja
- Dapat mengoperasikan *smartphone* dengan baik
- Memiliki banyak waktu di rumah
- Dapat menghabiskan waktu berjam-jam di depan gadget

b. Interest

- Tidak ketinggalan jaman, selalu meng-*update* informasi tentang teknologi terbaru.
- Suka membaca dan mendengarkan cerita

c. Opinion

- *Smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi namun juga pendukung hidup
- Cerita dapat memberikan pembelajaran hidup

4.2.2 Targeting

Secara garis besar, target dari perancangan ini adalah anak usia 7-8 tahun yang kurang mendapatkan pendidikan sopan santun dari orang tua karena alasan pekerjaan. Selain itu orang tua juga dapat menyediakan aplikasi ini untuk anaknya sehingga dapat menjadi alternatif media yang dapat membantu orang tua mengajarkan etika sopan santun kepada anak. Dengan memanfaatkan perkembangan digital dan akses internet yang sudah hampir menyeluruh di berbagai daerah khususnya daerah perkotaan padat penduduk dengan mobilitas orang tua untuk bekerja yang tinggi.

4.2.3 Positioning

Hasil dari perancangan ini akan menjadi media alternatif pendidikan sopan santun khususnya etika sehari-hari kepada anak usia 7-8 tahun dalam menghadapi masa awal sosialisasi langsung dengan lingkungan serta berusaha menekan dampak negatif dari media digital dan menambah kemanafaatannya.

4.2.4 Consumer Needs

Anak usia 7-8 tahun sebagai target audiens utama aplikasi ini membutuhkan serial cerita yang dapat mengisi waktu di rumah agar lebih berkualitas dengan konten yang lebih positif.

4.2.5 USP (Unique Selling Points)

1. *Fun learning*

Dalam kegiatan belajar, anak pada usia 7-8 tahun sebagai target audien dari perancangan ini, lebih menyukai dan menikmati model pembelajaran belajar sambil bermain. Oleh karena itu, pada perancangan ini beberapa gambar pada halaman dapat bergerak, sedikit permainan sederhana, dan terdapat suara latar agar dapat lebih interaktif untuk menarik anak menggunakan aplikasi ini.

2. *Easy Reading*

Aplikasi dalam perancangan ini menggunakan kalimat-kalimat sederhana agar mudah dimengerti yang sering digunakan oleh anak namun bukan bahasa gaul. Narasi cerita hanya memiliki 2-5 kalimat setiap halamannya dengan font yang dikenal oleh anak.

4.3 Konsep Cerita

4.3.1 Tujuan Cerita

Tujuan cerita dalam perancangan ini adalah untuk menyampaikan perilaku yang seharusnya dilakukan oleh anak agar memiliki etika yang terpuji dan menjadi anak yang memiliki sopan santun sesuai dengan budaya Indonesia.

4.3.2 Gaya Cerita

Tema cerita yang akan di ceritakan yaitu cerita satu tokoh utama dan teman-temannya dalam bersosialisasi di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Berbentuk cerita pendek dengan sudut pandang orang ketiga (dia), narator yang serba tahu, seperti pada eksisting. Ini merupakan gaya cerita dimana seseorang seolah berbicara pada pembaca. Ia mengetahui segala sesuatu dalam cerita tersebut bahkan bisa mengomentarnya satu per satu. Tak jarang juga, dengan gaya ini, narator bisa berkomunikasi secara langsung dengan pembaca. Sebab gaya ini memungkinkan cara bercerita yang lebih lentur sehingga cocok untuk anak.

4.3.3 Penamaan “Sheela” dan Judul

Konten yang telah dibuat akan dikomunikasikan dalam bentuk cerita yang diadaptasi dari keseharian anak usia 7-8 tahun dan diperankan oleh satu tokoh utama yaitu seorang anak perempuan bernama Sheela dan 6 temannya yang lain. Nama Sheela sendiri diambil dari bahasa sansekerta ‘sila’ yang berarti kelakuan / karakter yang baik⁵³. Penulisan nama ‘Sheela’ bukan ‘Sila’ karena penyesuaian dengan tren nama pada era moderen ini agar lebih menarik. Selain itu, nama ini juga disesuaikan dengan tagline yang akan dijadikan judul dalam aplikasi yang dibuat, yaitu “Sheela dan Kawan-kawan”.

Tagline ini diartikan untuk menyampaikan bahwa di dalam aplikasi akan berisi tentang pengalaman sehari-hari Sheela dan teman temannya. Penggunaan ‘kawan’ sebagai pengganti ‘teman’ karena pada saat ini teman bergeser arti bukan teman yang benar-benar dekat namun kenalanpun juga dapat disebut teman. Sedangkan kawan terkesan lebih mendalam dalam hubungan antar seseorang. Jika nama dari 7 anak dalam cerita ini disusun dengan mengambil huruf depannya, maka akan tersusun kata ‘SEKAWAN’ untuk memperkuat judul ‘Sheela dan kawan-kawan’.

⁵³ “Sheela”, namamia.com, diakses dari <http://namamia.com/nama-bayi/sheela.html>, pada tanggal 28 Oktober 2016

4.3.4 Tema dan Bentuk Cerita

Cerita keseharian Sheela dan Kawan-kawan yang berisi pendidikan etika sehari-hari ini dikemas dalam bentuk cerita pendek dengan ilustrasi yang bergerak, teks narasi, suara narasi, dan musik latar. Adapun ciri-ciri cerita pendidikan etika sehari-hari yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Dari segi tema

Tema cerita ‘Sheela dan Kawan-kawan’ mengenai kegiatan yang dilakukan Sheela (tokoh utama) dan teman-temannya yang berujung pada pengenalan etika yang harus dan/ baik dilakukandalam kehidupan sehari-hari sesuai degan tempatnya..

2. Dari segi cerita

Cerita dalam aplikasi ‘Sheela dan Kawan-kawan’ memiliki alur cerita yang dimulai dengan suatu kegiatan yang dilakukan tokoh utama, Sheela dan teman-temannya bersama dengan tokoh pendamping. Kemudian, muncul suatu konflik yang akan membawa tokoh utama mengetahui etika yang seharusnya dilakukan.

3. Dari segi tokoh

Tokoh dalam cerita ‘Sheela dan Kawan-kawan’ terbagi menjadi tiga golongan penokohan yaitu tokoh tama, tokoh pembantu dan tokoh pendamping. Untuk lebih jelasnya maka akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

4.4 Strategi Konten

Aplikasi serial buku cerita anak interaktif ini mengangkat tema etika sehari-hari sebagai usaha penulis dalam mendukung pelestarian budaya sopan santun. Dalam Tugas Akhir kali ini, penulis mengerjakan serial pertama yang berjudul “Hari pertama Sheela”, yang membahas tentang etika sehari-hari yang terjadi di sekolah. Adapun seri yang telah disusun seperti pada penjabaran dibawah ini:

4.4.1 Seri 1

Judul	Hari pertama Sheela
Format	17 halaman cerita; 11 halaman game (memilih yang benar); Resolusi 1280 x 720 pixel

Naratif	
Karakter	Karakter utama dalam cerita adalah seorang anak perempuan berusia sekitar 7 tahun yang baru pindah ke Indonesia, bernama Sheela. Hari itu adalah hari pertama Sheela masuk sekolah di Indonesia.
Konten	<p>Etika yang akan diajarkan dalam seri ini adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembiasaan salim dan salam kepada orang tua • Cara berpenampilan yang baik di sekolah • Adab Makan • Berdoa sebelum memulai kegiatan • Cara berkenalan dan mengenalkan diri di depan kelas • Dan penanaman beberapa moral lain seperti budaya antre, saling berbagi, dan kebersamaan. • Terimakasih karena telah berbagi
Mise-en-Scene	
Setting	Setting tempat adalah suasana di sekolah SD negeri yang menjadi SD unggulan di Surabaya.
Kostum	Karena menggunakan setting sekolah, kostum yang digunakan oleh karakter tentu dengan seragam SD, merah putih.
Warna	Warna yang digunakan adalah warna yang menggambarkan kesan ceria sesuai dengan konsep desain aplikasi secara keseluruhan. Namun pada seri ini warna yang dominan adalah biru, kuning, dan merah untuk seragam, selain dominasi putih pada setiap halaman cerita kecuali game sederhana yang didominasi warna biru. Untuk membedakan cerita dan game.
Suara	
Dialog	Menggunakan teknik narasi story telling sudut pandang orang ke tiga dengan Bahasa Indonesia sederhana.
Musik	Halaman cerita tidak menggunakan <i>backsound</i> , hanya beberapa efek suara untuk mendukung penggambaran situasi dalam video.

Konten etika yang telah disusun di seri 1 ini adalah hasil dari beberapa proses pengambilan data yang dapat dilihat dari diagram berikut:

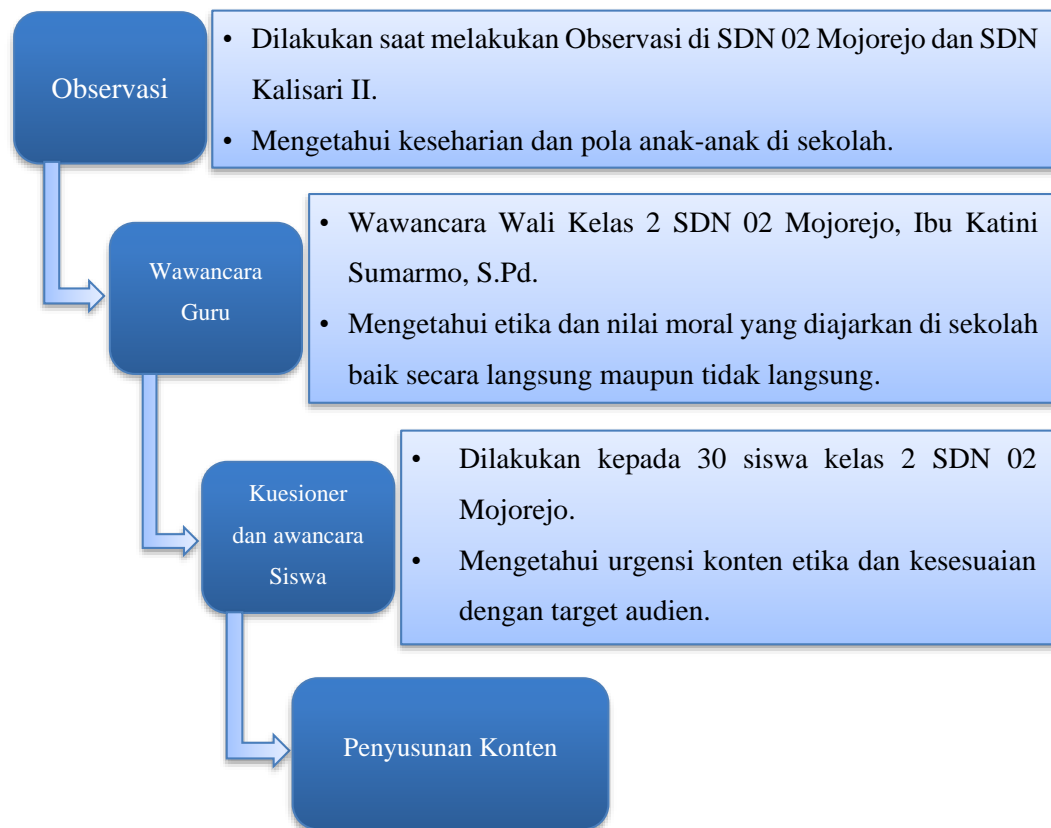


Diagram 4.2 Penyusunan Konten Etika Seri 1

Setelah menentukan etika yang akan dibahas, maka selanjutnya adalah menentukan jalan cerita dengan membuat 3 alternatif cerita sesuai dengan konten etika yang telah dibuat sebelumnya.

- **Alternatif jalan cerita seri 1 “Hari Pertama Sheela”**

1. Alternatif 1

Pembiasaan salam dan salim pada orangtua

Sesampainya di sekolah, Sheela salim kepada ibunya dan mengucapkan terima-kasih karena telah mengantarkannya sampai di sekolahnya yang baru.

Penanaman moral lain (budaya antre, berbagi & kebersamaan

Sebelum masuk kelas, murid-murid berbaris dan mulai berhitung sesuai dengan nomor urut. Dan setelah itu, murid-murid juga harus memasuki kelas dengan tertib sesuai dengan barisan.

A

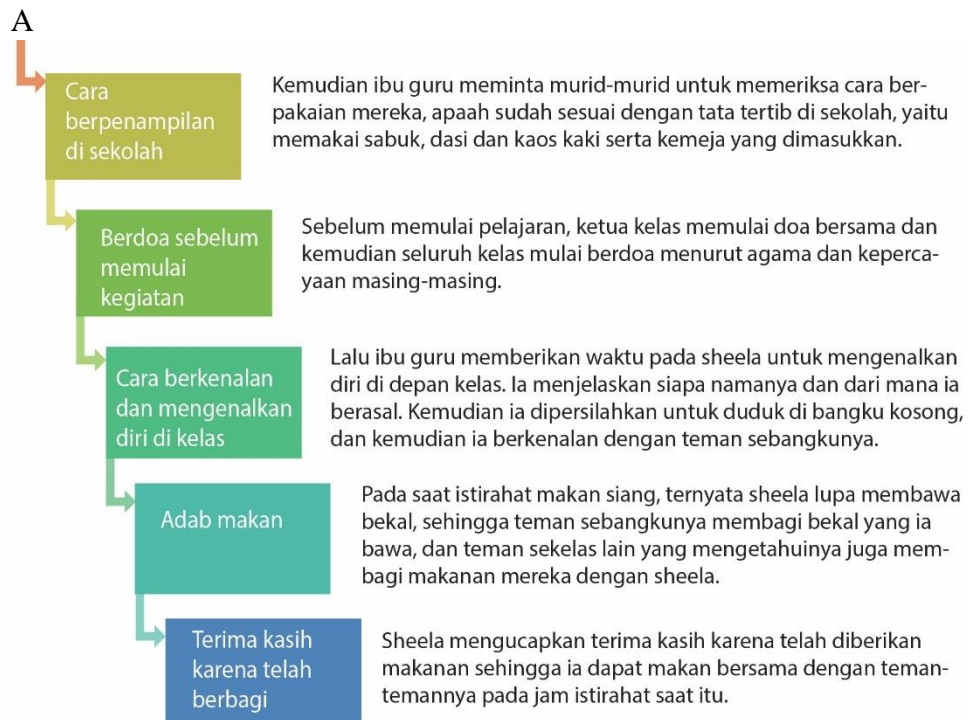
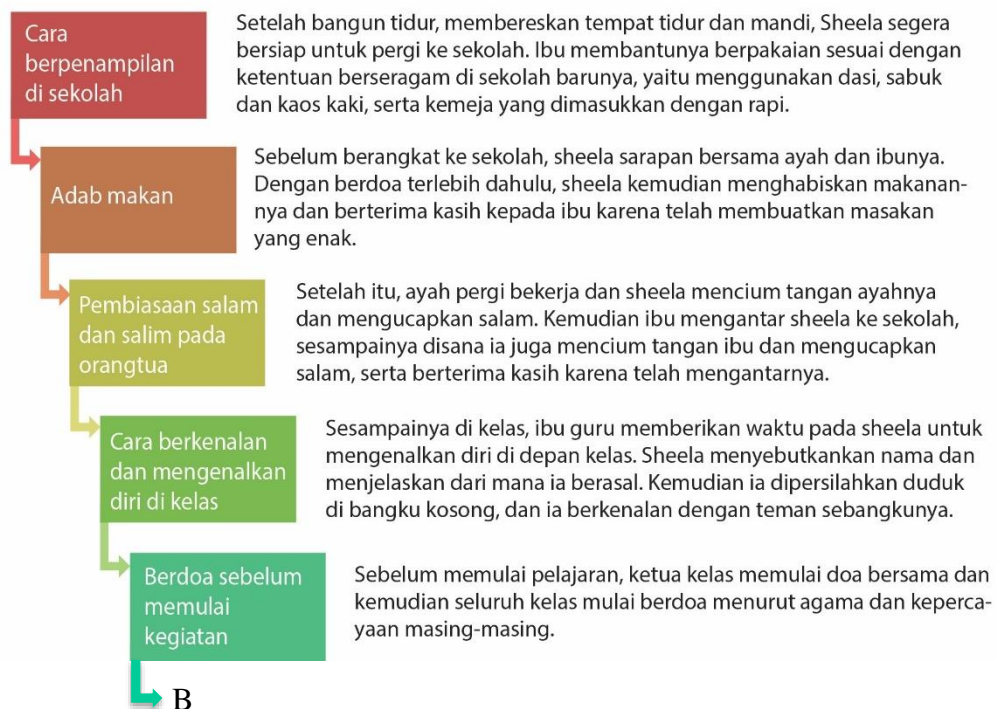


Diagram 4.3 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 1

2. Alternatif 2



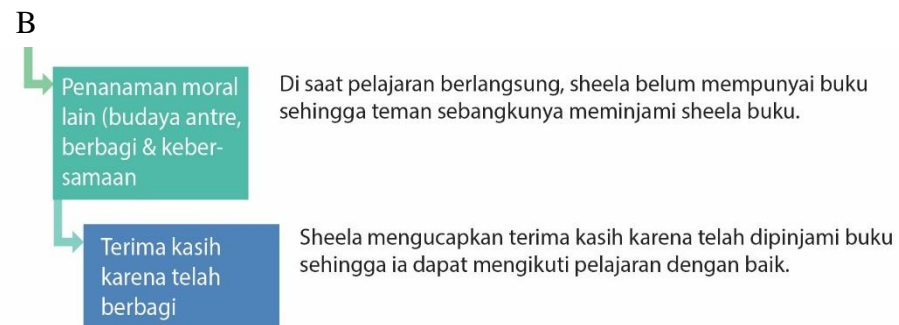


Diagram 4.4 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 1

3. Alternatif 3



Diagram 4.5 Alternatif 3 alur cerita seri 1

4.4.2 Seri 2

Judul	Membersihkan Rumah
Format	8-10 halaman cerita; 1 game sederhana; Resolusi 1280 x 720 pixel

Naratif	
Karakter	Karakter utama dalam cerita adalah seorang anak perempuan bernama Sheela berusia sekitar 7 tahun yang sedang berada dirumah bersama ibunya. Bercerita tentang kegiatan sheela dirumah dari pagi dan saat membantu ibunya membersihkan rumah.
Konten	Etika yang akan diajarkan dalam seri ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang benar setelah bangun tidur • Membantu ibu merapikan kamar sendiri • Maminta maaf karena menjatuhkan barang • Berterimakasih karena mendapat hadiah menu makanan favorit setelah membereskan kamar dengan rapi. • Adab makan di rumah
Mise-en-Scene	
Setting	Setting tempat adalah suasana di rumah padat penduduk.
Kostum	Karena menggunakan setting rumah, kostum yang digunakan oleh karakter adalah kaos dan celana namun tetap sopan.
Warna	Warna yang digunakan adalah warna yang menggambarkan kesan ceria sesuai dengan konsep desain aplikasi secara keseluruhan. Sama seperti Seri 1, putih adalah warna yang mendominasi pada setiap halaman cerita dan warna biru untuk halaman game sederhana, untuk membedakan cerita dan game.
Suara	
Dialog	Menggunakan teknik narasi story telling sudut pandang orang ke tiga dengan Bahasa Indonesia sederhana.
Musik	Halaman cerita tidak menggunakan <i>backsound</i> , hanya beberapa efek suara untuk mendukung penggambaran situasi dalam video.

Berbeda dengan seri 1, konten etika pada seri 2 ini adalah hasil dari beberapa proses pengambilan data yang dapat dilihat dari diagram berikut:

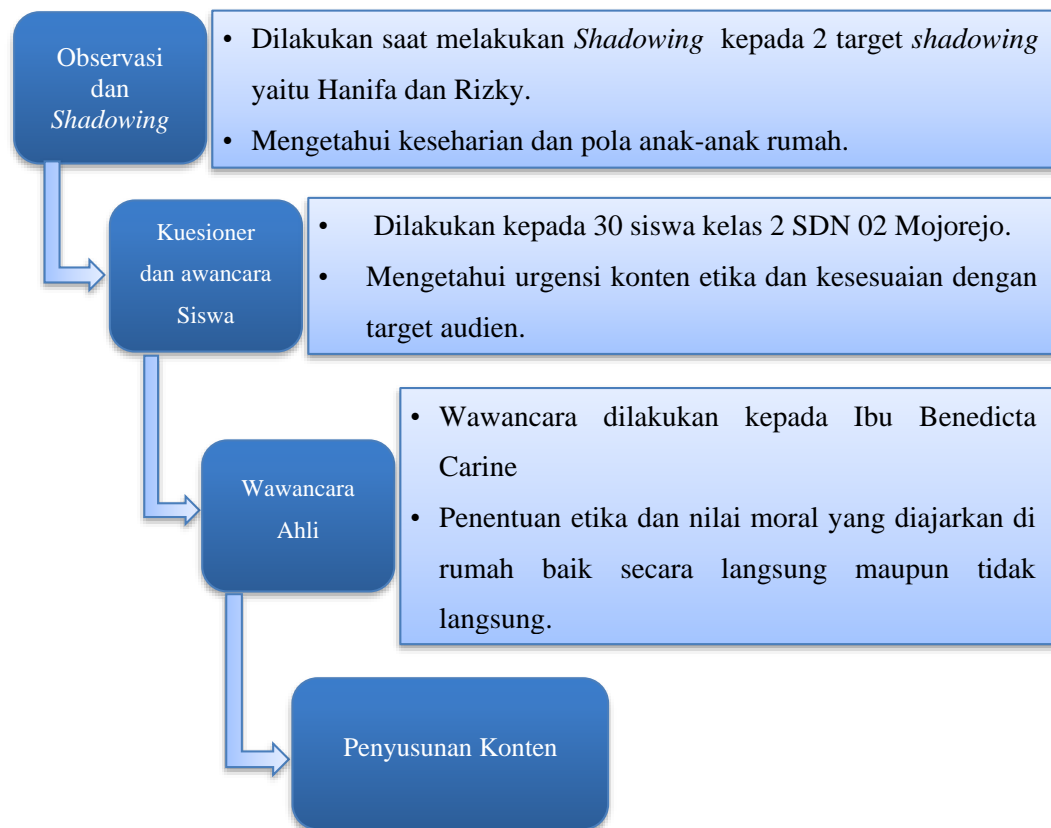
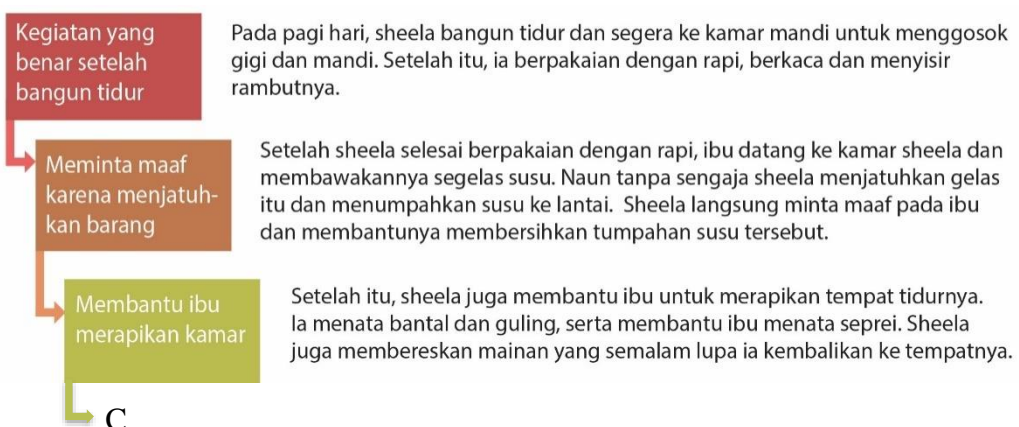


Diagram 4.6 Penyusunan Konten Etika Seri 2

Setelah menentukan etika yang akan dibahas, maka selanjutnya adalah menentukan jalan cerita dengan membuat 3 alternatif cerita sesuai dengan konten etika yang telah dibuat sebelumnya.

- **Alternatif jalan cerita seri 1 “Hari Pertama Sheela”**

1. Alternatif 1



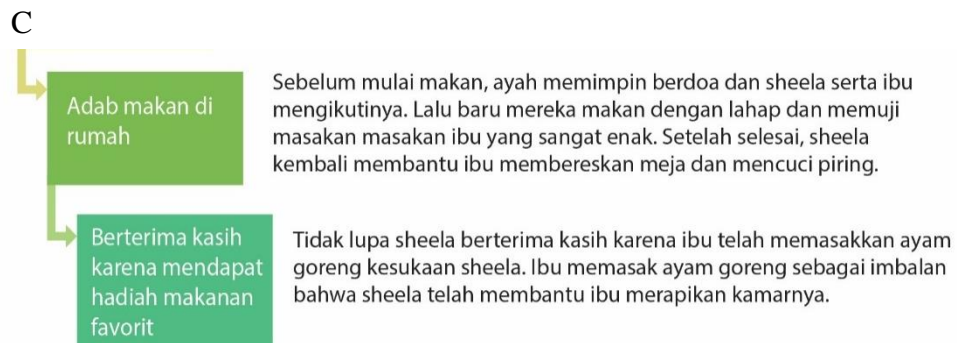


Diagram 4.7 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 2

2. Alternatif 2

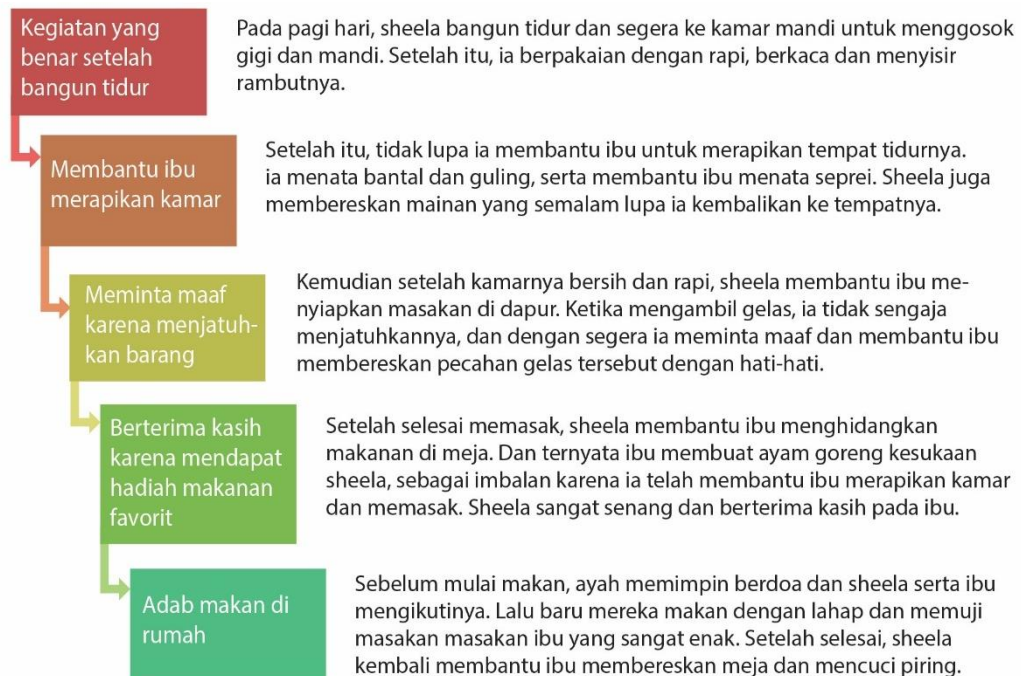
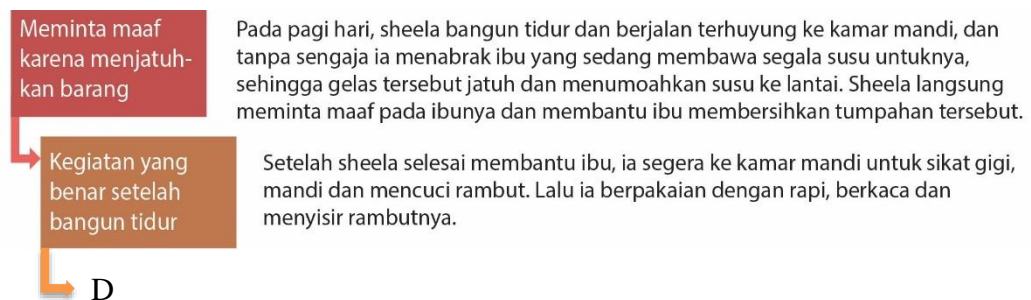


Diagram 4.8 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 2

3. Alternatif 3



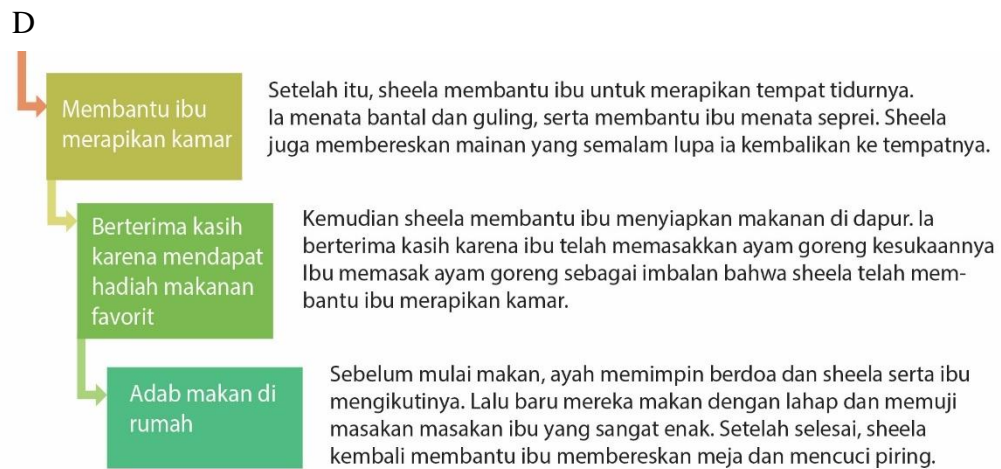


Diagram 4.9 Alternatif 3 alur cerita seri 2

4.4.3 Seri 3

Judul	Ikut Ibuk Berbelanja
Format	8-10 halaman cerita; 1 game sederhana; Resolusi 1280 x 720 pixel
Naratif	
Karakter	Karakter utama dalam cerita adalah seorang anak perempuan bernama Sheela berusia sekitar 7 tahun yang sedang ikut ibunya berbelanja di pasar tradisional. Pada seri ini membahas segala sesuatu yang dialami karakter utama mulai dari berangkat hingga pulang dari pasar tradisional.
Konten	<p>Etika yang akan diajarkan dalam seri ini adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara berpakaian untuk ikut ibu berbelanja di pasar tradisional • Etika saat bertemu teman ibu • Enaknya bangun dan berjalan kaki di pagi hari • Etika di pasar (tidak berlarian ataupun bermain jauh dari ibu) • Cara yang benar saat kehilangan ibu di tempat ramai • Meminta maaf kepada ibu karena tidak mendengarkan kata-kata ibu. <p>(Proses penentuan konten etika pada seri 3 sama seperti pada seri 2)</p>
Mise-en-Scene	
Setting	Setting tempat adalah suasana di pasar tradisional.

Kostum	Karena menggunakan setting pasar, kostum yang digunakan oleh karakter adalah kaos dan celana khas karakter dengan jaket namun tetap sopan.
Warna	Warna yang digunakan adalah warna yang menggambarkan kesan ceria sesuai dengan konsep desain aplikasi secara keseluruhan. Sama seperti Seri 1, putih adalah warna yang mendominasi pada setiap halaman cerita dan warna biru untuk halaman game sederhana, untuk membedakan cerita dan game.
Suara	
Dialog	Menggunakan teknik narasi story telling sudut pandang orang ke tiga dengan Bahasa Indonesia sederhana.
Musik	Halaman cerita tidak menggunakan <i>backsound</i> , hanya beberapa efek suara untuk mendukung penggambaran situasi dalam video.

- **Alternatif jalan cerita seri 1 “Hari Pertama Sheela”**

1. Alternatif 1

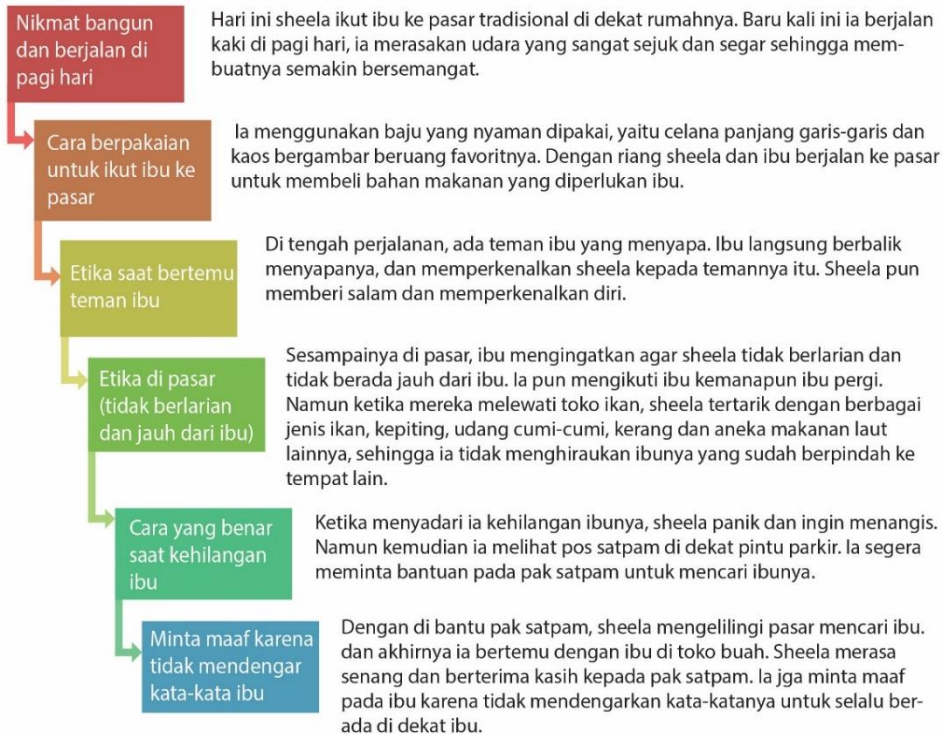


Diagram 4.10 Alternatif 1 Alur Cerita Seri 3

2. Alternatif 2

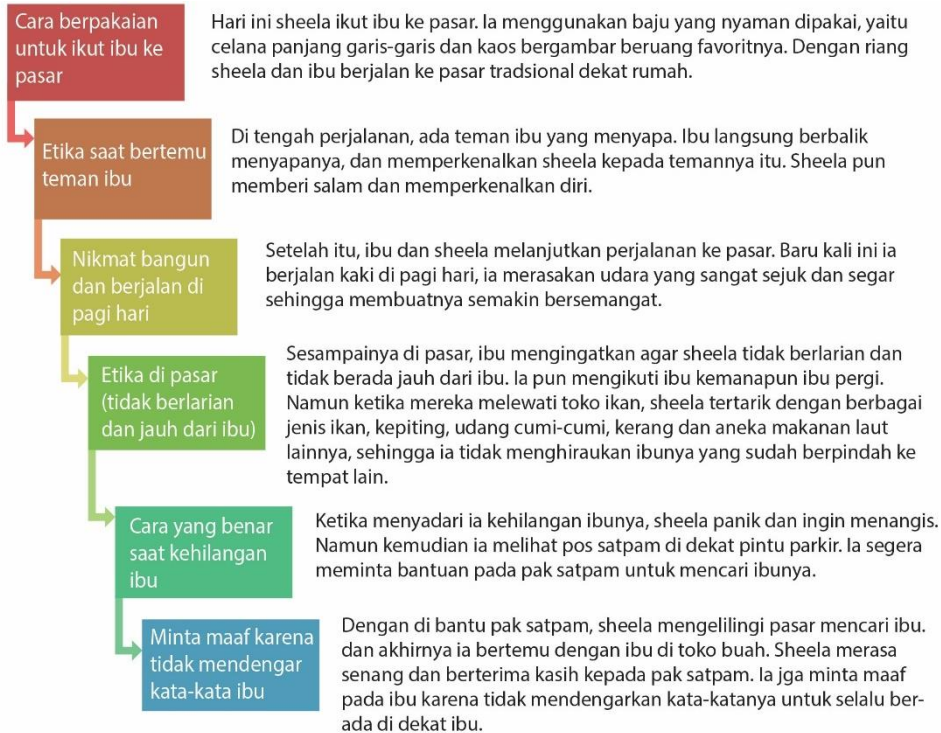
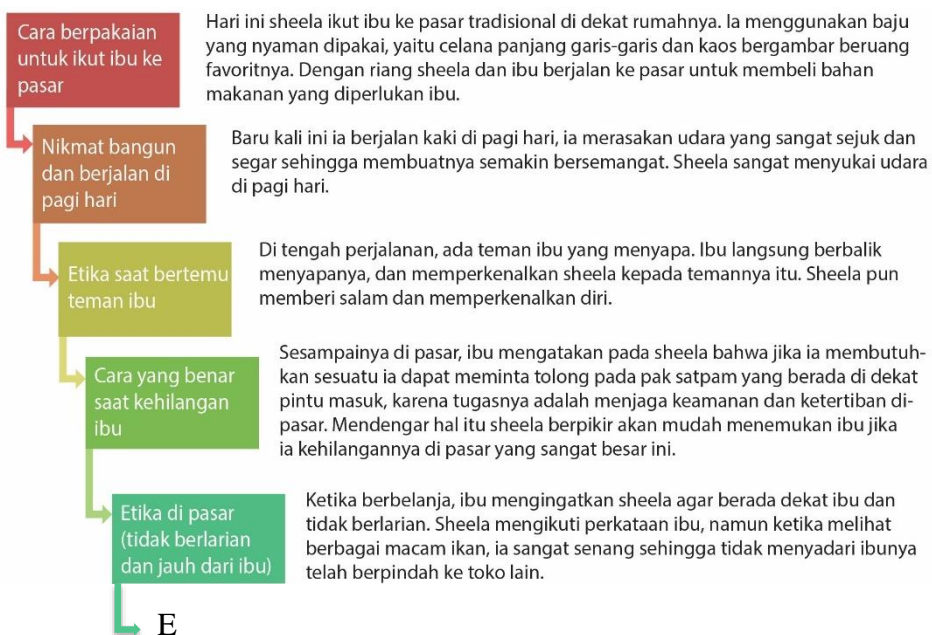


Diagram 4.11 Alternatif 2 Alur Cerita Seri 3

3. Alternatif 3



E

Minta maaf karena tidak mendengar kata-kata ibu

Sheela merasa panik dan ingin menangis ketika mengetahui ibunya hilang. Namun kemudian ia ingat pada pak satpam yang dapat memberikan pertolongan ketika ia membutuhkan. Dengan dibantu pak-satpam, sheela mengelilingi pasar mencari ibu, dan akhirnya sheela bertemu dengan ibu di toko buah. Ia merasa senang dan berterima kasih kepada pak satpam. Ia juga minta maaf pada ibu karena tidak mendengarkan kata-katanya untuk selalu berada di dekat ibu.

Diagram 4.12 Alternatif 3 alur cerita seri 3

Selain dari 3 seri yang telah disusun, untuk strategi kedepannya akan diteruskan seri-seri lain yang akan membahas tentang etika-etika lain yang ada di sekitar anak dengan membaca situasi dan tren yang terjadi di masyarakat.

4.5 Strategi Komunikasi

Pengguna media aplikasi pada perancangan ini merupakan anak usia 7-8 tahun (siswa kelas 1 atau 2 awal SD). Dalam perancangan ini, strategi komunikasi yang digunakan adalah menggunakan bahasa sehari-hari dan sederhana yang biasa digunakan anak dalam berinteraksi dengan teman-temannya namun bukan bahasa gaul maupun bahasa lokal. Bahasa yang digunakan dalam narasi cerita disesuaikan dengan EYD namun dengan pemilihan kata-kata yang mudah dikenali oleh anak. Gaya komunikasi ini dapat kita lihat pada cerita bergambar majalah Bobo ataupun majalah Princess. Jumlah kata yang dibuat pada cerita pendek ini yaitu sebanyak 500-600 kata, 2-5 kalimat dalam setiap halaman dan terdapatnya percakapan interaktif.



Gambar 4.1 Cerita Bobo di Majalah Bobo

(<http://omiga-jadul.blogspot.co.id/2014/09/majalah-bobo-sahabat-anak-era-80-90-an.html>, 2016)



Gambar 4.2 Cerita Rapunzel di Majalah Princess

(http://voilaonline.com/my/index.php?route=product/product&product_id=743, 2016)

Strategi komunikasi tersebut dimaksudkan agar penyampaian konten berupa cerita dengan mudah dapat dipahami oleh anak namun tetap sesuai dengan norma sopan santun yang ada. Selain itu animasi ini tidak mengandung hal-hal yang menggambarkan unsur kekerasan dan pelecehan seksual secara verbal maupun visual. Hal ini perlu dilakukan agar anak tidak mencontoh kekerasan, baik fisik maupun verbal mengingat etika berbicara juga menjadi konten dalam perancangan ini. Dengan begitu diharapkan perancangan ini dapat memberikan dampak yang positif bagi anak sesuai dengan tujuan perancangan. Untuk mengetahui lebih jelas, berikut adalah naskah yang telah disesuaikan dengan alur cerita yang telah dipilih melalui uji coba dengan target *shadowing*.

Hal.	Naskah	Sopan santun yang dibahas
1	Hari ini adalah hari yang cerah. Murid-murid telah mulai berdatangan di sekolah Harapan Bangsa.	

2	Masing-masing murid tidak lupa salim kepada ayah dan ibu dan mengucapkan terimakasih karena telah mengantar ke sekolah	Salim dan salam kepada orang tua sebelum masuk sekolah.
3	Pada pukul 06.45 bel tanda dimulai telah berbunyi.	
4	Sebelum masuk kelas, murid-murid berbaris di depan kelas dipimpin oleh ketua kelas dan berhitung sesuai absen di dampingi Ibu Guru. Nauval: “Siap Grak! Luruskan! Lurus! Berhitung Mulai!”	Cara masuk kelas: <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris untuk melatih budaya antre - Cara berpakaian yang baik saat pergi ke sekolah
5	Kemudian Ibu Guru meminta murid-murid untuk berbaris yang rapi dan memeriksa cara berpakaian yang sesuai dengan tata tertib sekolah. Bu Guru: “Baik, mulai dari depan ya.”	
6	(Game sederhana memilih pakaian yang tepat.)	
7	Setelah itu, murid-murid duduk di bangkunya masing-masing dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Nauval: Berdoa, mulai!	Berdoa sebelum memulai pelajaran
8	Ibu Guru mempersilakan seseorang untuk masuk ke ruang kelas. Ia adalah seorang murid baru. Bu Guru: “Selamat pagi anak. Kita punya teman baru hari ini.	Mengenalkan diri di depan kelas Dan perkenalan kepada teman
9	Kemudian, Ibu Guru mempersilakan murid baru itu untuk memperkenalkan diri. Sheela: “Hallo teman-teman nama saya Sheela, umur saya 7 tahun. Hari ini adalah hari pertama saya sekolah di Indonesia. Senang bertemu kalian.”	
10	Setelah mengenalkan diri, Sheela pun dipersilakan duduk di depan bangku Elisa. Dan pelajaranpun dimulai.	
11	Saat jam istirahat, ada seorang anak perempuan yang menghampiri Sheela.	

	<p>Aisya: “Hallo Sheela, perkenalkan nama ku Aisya.”</p> <p>Sheela: “Hai Aisya.”</p> <p>Aisya: “Mari aku kenalkan ke teman-teman yang lainnya.”</p> <p>Sheela: “Oh, Terimakasih Aisya.”</p>	
12	<p>Sheelapun berkenalan dengan teman barunya di kelas satu per satu.</p> <p>(Perkenalan Tokoh)</p> <p>Nauval:” Hallo Sheela! Namaku Nauval. Aku ketua adalah ketua kelas. Salam kenal!</p> <p>Elisa: “Hallo, Sheela! Aku Elizabeth. Tapi aku sering dipanggil Elisa.”</p> <p>Wulan: “Hallo Sheela! Namaku Wulan. Senang bisa mengenalmu.”</p> <p>Koko: “ Emmm.. Hai, Sheela! Aku Koko. Umurku 7 tahun. Salam kenal!”</p> <p>Ahmad:”Hai, Sheel! Aku Ahmad. Kamu suka main apa? Ayo kita main!</p>	
13	<p>Ternyata, di sekolah baru Sheela, semua murid terbiasa membawa bekal dari rumah dan memakannya bersama saat istirahat.</p> <p>Koko: “Teman-teman, apa menu makanan kalian hari ini? Ini punya ku.. (Steak)”</p>	<p>Berbagi, Adab makan, Berterima kasih, Kebersamaan.</p>
14	<p>Sayangnya, Sheela tidak membawa bekal makanan dari rumah. Tapi, Aisya mengetahuinya</p>	
15	<p>Aisya pun mengajak Sheela untuk makan bersama bekal miliknya.</p> <p>Aisya: “Ini Sheela, mari makan bersama.”</p> <p>Sheela: “Ah, tidak Aisya, terimakasih.”</p> <p>Aisya: “Tidak apa-apa Sheela, ayo kita makan bersama.”</p>	
16	<p>Teman-teman yang lain mengetahui dan mencoba menawarkan bekal mereka kepada Sheela.</p>	

	Elisa: “Ini punyaaku juga boleh.” Wulan: “Kamu juga boleh mencoba punyaaku?” Ahmad: “Ini buat kamu satu.” Koko: “emmm.. aku.... bolehlah..” Nauval: “Ayo kita makan bersama!”	
17	Akhirnya, mereka makan bersama dan tidak lupa berdoa sebelum makan. Sheela: “Terimakasih teman-teman”	

Tabel 4.3 *Breakdown Cerita*

4.6 Pengisian Suara dan Musik

Pengisian suara terdiri atas tiga bagian yaitu latar musik, *sound* narasi, dan efek suara. Khusus *sound* narasi, disesuaikan dengan naskah narasi dan pembacaan disesuaikan dengan cara *telling story* sudut pandang narator orang ke 3 serba tahu. Untuk latar musik dan efek suara dari sumber gratis audionautix.com dan www.freesfx.co.uk. Pada bagian Opening Main Menu, terdapat musik *Bensound buddy*, dibawah lisensi www.bensound.com, agar pengguna lebih terbawa saat memulai aplikasi karena nuansa *playful* yang tekesan dari lagu ini.

Selain musik tersebut juga terdapat beberapa efek seperti:

1. *Open Folder*, digunakan untuk memberikan efek halaman buku saat menuju kehalaman selanjutnya.
2. *Keyboard Key*, digunakan untuk tombol *Play* pada halaman *Main Menu* dan saat pemilihan cerita saja.
3. *Layered Low Beep* dan *Low Beep*, digunakan saat game sederhana memilih pakaian yang benar di sekolah. *Layered Low Beep*, digunakan saat pilihan benar dan *Low Beep* digunakan saat pilihan salah.
4. *Slide Click*, digunakan untuk semua tombol dalam aplikasi kecuali yang telah disebutkan.
5. *Concluding Piano and Strings*, digunakan saat pada halaman Nilai Moral untuk menandakan dan mempermudah anak membedakan dengan halaman cerita.
6. Selain efek diatas, banyak lagi efek pada setiap halaman seperti suara bel sekolah, kebisingan sekolah dipagi hari, dan lainnya untuk mendukung suasana.

4.7 Model Navigasi

Model navigasi yang digunakan pada aplikasi ini hampir sama dengan model navigasi pada aplikasi *ebook* eksisting perancangan ini. Karena konten dari perancangan ini hanya dalam bentuk cerita tanpa game diluar cerita. Tidak adanya game karena dirasa tidak mendukung proses pendidikan etika sehari-hari.

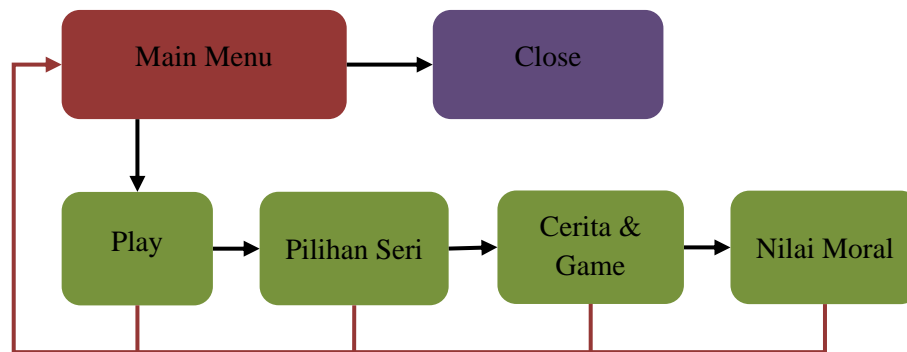


Diagram 4.13 Flow Chart Model Navigasi

1. Main Menu

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat mengetahui judul aplikasi
- Pengguna dapat mengakses sub menu *play* dan *close*

2. Pemilihan Seri

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat memilih seri yang akan dibaca sesuai dengan keinginan
- Pengguna memilih seri dengan menyentuh panah
- Pengguna dapat kembali ke *main menu*

3. Cerita

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat mengatur suara narasi pada tombol *voice*.
- Pengguna dapat melihat ilustrasi sesuai dengan cerita
- Pengguna dapat menikmati beberapa bagian dari ilustrasi cerita yang dapat bergerak yang berbeda disetiap halaman cerita.
- Pengguna dapat kembali kehalaman sebelumnya ataupun menuju ke halaman selanjutnya.
- Pengguna dapat kembali ke *main menu*

4. Game

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat kembali ke halaman *game* sebelumnya ataupun menuju ke halaman *game* selanjutnya.
- Pengguna dapat melihat sisa pertanyaan dan pertanyaan yang telah dijawab yang berada di bagian atas halaman.
- Pengguna dapat mengetahui alasan dari jawaban ‘benar’ dan ‘salah’ karena tujuannya adalah memberi pendidikan kepada target audien.

5. Nilai Moral

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat mengetahui kesimpulan sikap yang harusnya dilakukan oleh tokoh utama yang berbentuk teks dan suara
- Pengguna dapat kembali ke *main menu*

6. Close

Fungsi yang ada dalam menu ini adalah:

- Pengguna dapat memilih untuk keluar atau kembali ke menu awal

4.8 Strategi Visual

Berdasarkan hal yang telah dibahas pada bab 2 dan 3 sebelumnya, diperoleh turunan kriteria berupa warna, tipografi, gaya ilustrasi, yang akan dijadikan acuan dalam perancangan media digital guna memupuk budaya sopan santun khususnya etika sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun. Berikut ini adalah *moodboard* yang disusun sebagai gambaran hasil observasi dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 4.3 Moodboard Media dan Konsep Visual

4.8.1 Typesetting

Pada perancangan ini, penggunaan *font* diarahkan kepada *font* dengan tingkat keterbacaan sangat baik, namun juga harus dapat menggugah emosi dan ketertarikan anak. Jenis *font* yang cocok untuk target audiens dalam perancangan ini adalah jenis *font* yang jelas dan sederhana tanpa banyak dekorasi jenis *font san serif* mengingat sifat kelompok san serif yang cukup tinggi tingkat readability-nya. Hal ini disebabkan dimana tahap ini anak baru saja mengenal huruf. *Font* san serif tanpa banyak dekorasi dipilih untuk mempermudah anak dalam membaca sehingga terpenuhi konsep *Easy Reader*.

Sedangkan agar dapat menggugah emosi dan ketertarikan anak, jenis *font* yang digunakan adalah *font* dekoratif namun harus tetap memiliki keterbacaan yang baik sebagai *font* judul dari perancangan ini. Penggunaan tipografi dalam media aplikasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu *typeface* untuk materi narasi cerita, *font* tombol, dan judul. Berikut ini adalah *font* yang akan digunakan dalam perancangan:

1. *Font* narasi Cerita

Nama *Font*: *Century Gothic*

Ukuran : 8 pt

Warna : *BLACK* (R0 G0 B0) (C100 M100 Y100 K100) (#000000)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 -./?!()::''@#\$\$%^&*()_+=

Gambar 4.4 Font Narasi Cerita

2. Font Tombol

Nama Font: *Ahorani*

Ukuran : 14 pt

Warna : *WHITE* (R255 G255 B255) (C0 M0 Y0 K0) (#FFFFFF)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 -./?!()::''@#\$\$%^&*()_+=

Gambar 4.5 Font Tombol

3. Font Judul

Nama Font: *Bakery*

Ukuran : 45 pt

Warna : *BLACK* (R0 G0 B0) (C100 M100 Y100 K100) (#000000)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - . / ? ! () : ; ' ' @ # \$ % ^ & * () _ = +*

Gambar 4.6 Font Judul

4.8.2 Warna

Sedangkan untuk perancangan ini, skema warna *Colorful* dirasa sesuai dengan perancangan ini. Skema warna *Colorful* terdiri dari tiga warna yang diproses, yaitu *cyan*, *magenta*, dan *kuning*. Warna ini sangat terang dan kuat yang bermakna *enjoy*, *cheerful*, *lively*, *vibrant*, dan *attractive*. Warna ini terimplikasi; menarik, energik, positif, dan komik. Warna ini biasa digunakan untuk anak, pesta, dan mainan. Maka akan sangat cocok untuk

diterapkan dalam perancangan buku digital interaktif mengenai etika sehari-hari sebagai pendukung pelestarian budaya sopan santun untuk anak usia 7-8 tahun ini.

Berikut adalah detail skema warna *Colorful*:



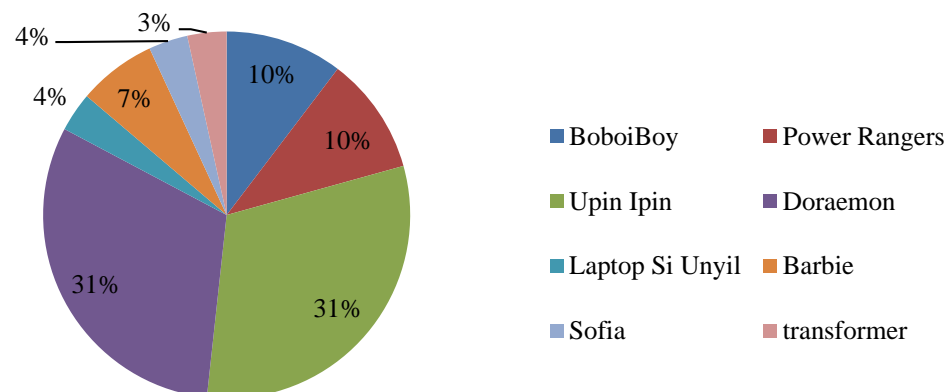
Gambar 4.7 Skema warna *Colorful*

(*Creative Color Scheme*, 2009)

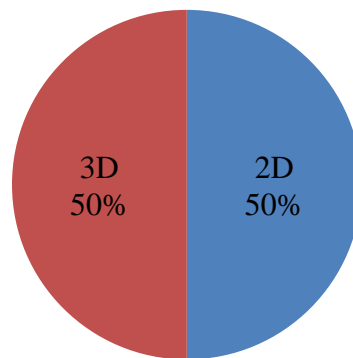
4.8.3 Gaya Gambar

Keputusan gaya gambar yang dibuat untuk perancangan ini awalnya akan diperoleh dari hasil kuisioner dan wawancara yang telah dilakukan kepada murid Kelas 2 SDN 02 Mojorejo Madiun dari pertanyaan ‘Kartun Favorit’, ‘3D/2D’, dan ‘tabel 3D/2D’. Namun, hasil yang diterima tidak dapat dijadikan alasan untuk menentukan kriteria desain secara visual.

Berikut adalah tabel yang dimaksud:



Grafik 4.1 Kartun Favorit



Grafik 4.2 3D/2D

BoboiBoy	Power Rangers	Upin Ipin	Laptop Si Unyil	Doraemon	Barbie	Sofia	Transformer
3D	4D	3D	2D	2D	3D	3D	4D
3D	2D	3D	2D	2D	3D/2D	3D	3D/2D

Tabel 4.4 Kartun 3D / 2D

Dalam data di atas, kartun favorit anak adalah Doraemon dan Upin Ipin dengan jumlah yang sama. Gaya gambar yang digunakan juga dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 2D dan 3D. Dan jika dijumlahkan persentase gaya gambar dalam kartun yang disukai anak 50:50. Dua hal tersebut menunjukkan bahwa data ini tidak dapat digunakan untuk menunjukkan gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan ini.

Maka, konsep visual ditentukan dengan alasan sebagai berikut:

1. Mengingat tujuan dari perancangan ini adalah tersampainya pengajaran sopan santun sehari-hari kepada anak, maka penulis menggunakan hasil observasi gambar yang telah dibuat oleh anak yaitu seringkali anak menggambar diri sendiri dengan menggunakan bentuk dasar yaitu lingkaran, kotak, segitiga.
2. Hasil dari analisis *shadowing* pada gambar keluarga dan karakter favorit target *shadowing*, Hanifa.



(a)

(b)

Gambar 4.8 (a) Karakter favorit Hanifa, (b) Keluarga Hanifa

(hasil gambar Hanifa, 2016)

3. Mengobservai kriteria desain secara visual buku fisik yang telah ada dipasaran. Misalnya adalah buku pelajaran kelas 1 penerbit Erlangga.



Gambar 4.9 Buku Pelajaran Kelas 1 SD

(<http://www.bukuerlangga.com/87-buku-sd>, 2016)

Jadi, gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah gaya gambar kartunis sesuai kajian pada bab 2 dengan teknik vektor dengan bentukan geometri yang sederhana lingkaran, persegi, dan segitiga seperti yang digunakan oleh target *shadowing* dalam menggambar. Bentuknya tentunya diperhalus dengan tidak menggunakan sudut-sudut yang tajam namun tetap terdapat efek bayangan pada setiap detail gambar agar terasa lebih hidup.



Gambar 4.10 Gaya Gambar

4.8.4 Setting Lingkungan

Setting lingkungan pada perancangan ini tentunya disesuaikan dengan judul dari masing-masing cerita. Misalnya, pada cerita pertama yang berjudul “Hari Pertama Sheela” yang akan dikerjakan pada matakuliah Tugas Akhir ini, *setting* lokasi yang digunakan adalah sekolah yaitu, gerbang, ruang kelas, dan area depan kelas. Berbeda dengan cerita seri ke 2 dan ke 3 dengan *setting* lingkungan rumah dan pasar tradisional. *Setting* lingkungan akan digambarkan semirip mungkin dengan lingkungan sebenarnya dengan sedikit penyederhanaan dengan menghapus elemen-elemen yang tidak dibutuhkan dalam cerita. Untuk mengetahui bagaimana lingkungan sekolah yang akan digunakan pada seri pertama, berikut adalah *moodboard* lingkungan sekolah yang dibutuhkan.



Gambar 4.11 Moodboard Lingkungan Sekolah

4.8.5 Karakter Tokoh

Dalam cerita perancangan ini, Sheela dan 6 orang temannya adalah murid dari sebuah sekolah yang terkenal mahal dan tinggal di perumahan yang sama. Hal tersebut di *setting* sedemikian rupa untuk mengajarkan kepada anak dalam era yang serba digital dan konsumtif ini, dimana kepemilikan barang-barang mewah dan kebutuhan pengakuan sebagai seorang individu yang sering diluapkan dalam media sosial, juga harus tetap memiliki etika dalam penyampaian seperti yang sebelumnya dijelaskan. Tidak semua orang yang modern dan mengikuti jaman dengan segala kelebihan dan kekurangannya dapat melupakan kebudayaan sopan santun.

Berikut adalah tokoh-tokoh yang ada pada perancangan ini.

1. **Tokoh utama**, yaitu Sheela yang diposisikan sebagai anak yang baru di sekolah negeri unggulan di Surabaya. Ia baru saja pindah dari luar negeri. Walaupun tinggal di luar negeri namun Sheela tetap bisa berbahasa Indonesia dan ibunya pun membiasakan

dirinya mengenal budaya Indonesia entah itu lagu Indonesia, bahasa Indonesia, bahkan ia memanggil ibunya dengan panggilan 'Ibuk'.

2. **Tokoh pembantu**, yaitu 6 teman Sheela di sekolah yang berbeda karakter yang digunakan untuk mempermudah munculnya konflik pada tokoh utama 'Sheela'. Enam tokoh pembantu tersebut bernama Elisa, Koko, Aisya, Wulan, Ahmad, dan Nauval.
3. **Tokoh pendamping**, yaitu tokoh yang bertugas memberikan suatu nasihat kepada Sheela dalam menghadapi konflik yaitu Ibuk.

Untuk menentukan karakter Sheela dan teman temannya, telah dibuat beberapa sifat yang berbeda beda setiap tokohnya untuk mendukung cerita dan terbentuknya konflik. Penokohan dalam perancangan ini terinspirasi dari anak-anak luar negeri maupun dalam negeri yang aktif di instagram, atau yang sering dikenal sebagai *selebgram*. Tidak hanya ciri fisik, namun disesuaikan dengan sifat-sifat para selebgram tersebut yang tercermin dalam instagram mereka masing-masing. Hal tersebut dimaksudkan untuk menampilkan citra anak yang dapat menjadi *role mode* pada era digital ini.

Dalam cerita, Sheela dan 6 orang temannya adalah murid dari sebuah sekolah yang menjadi unggulan dimana setiap kegiatannya memerlukan dana yang tidak sedikit. Hal tersebut di *setting* sedemikian rupa untuk mengajarkan kepada anak dalam era yang serba digital dan konsumtif ini, dimana kepemilikan barang-barang mewah dan kebutuhan pengakuan sebagai seorang individu yang sering diluapkan dalam media sosial, juga harus tetap memiliki etika dalam penyampaianya. Tidak semua orang yang modern dan mengikuti jaman dengan segala kelebihan dan kekurangannya dapat melupakan kebudayaan sopan santun. Jika nama dari 7 anak dalam cerita ini disusun dengan mengambil huruf depannya, maka akan tersusun kata 'SEKAWAN' untuk memperkuat judul 'Sheela dan Kawan-kawan'. Berikut adalah penjelasan mendetail setiap karakternya.

1. Tokoh Utama, Sheela

Tokoh Sheela terinspirasi dari seorang anak bernama Kirana dalam akun instagram @retnohening. Dalam instagram milik ibunya, Kirana adalah sosok anak yang cerdas dan ekspresif. Hingga bulan Oktober 2016, akun milik ibunya memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 385.000. Berikut *moodboard* tokoh Sheela yang akan menjadi dasar dalam perancangan karakter Sheela.



Gambar 4.12 Moodboard tokoh Sheela dari sosok Kirana

(Instagram @retnohening, 2016)

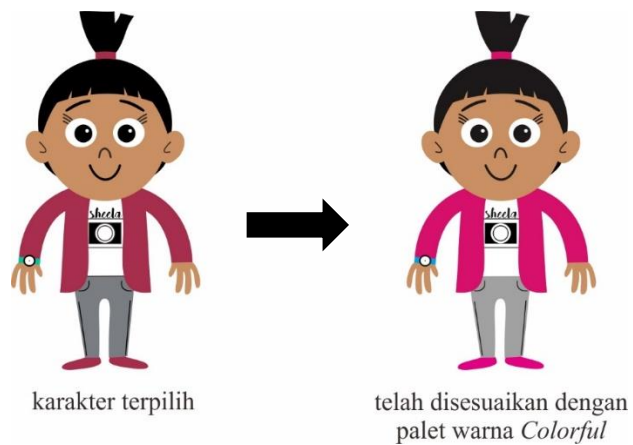
Dalam penokohnya, Sheela di gambarkan sebagai sosok yang suka belajar hal baru, polos, suka bertanya, ekspresif, ceria, lucu, dan menyayangi sesama. Sama halnya dengan Kirana, Sheela adalah anak Indonesia yang tinggal di luar negeri dan memiliki ibu yang selalu mengajarkan budaya sopan santun kepada Kirana. Latar belakang itulah yang akan diambil dari sosok Kirana untuk menjadi latar belakang dari tokoh Sheela dalam cerita ini. Perbedaannya adalah Sheela yang dalam cerita ini baru saja pindah dan menetap di Surabaya. Perpindahannya ke Indonesia dari luar negeri mengharuskan Sheela beradaptasi dengan lingkungan barunya. Hal tersebutlah yang akan menjadi inti cerita dalam perancangan ini.



Gambar 4.13 Sketsa Tokoh Sheela



Gambar 4.14 Alternatif *rough design* karakter Sheela yang terseleksi



Gambar 4.15 Karakter Sheela yang terpilih



Gambar 4.16 Karakter Sheela dengan seragam dengan berbagai pose

2. Tokoh Pembantu

Berikut adalah tokoh pembantu dalam aplikasi “Sheela dan kawan-kawan” yang akan mengikuti desain karakter utama. Berikut adalah penokohan enam karakter pembantu dalam aplikasi.

a) Elisa

Tokoh Elisa terinspirasi dari seorang anak bernama Haileigh yang berusia 7 tahun namun sudah menjadi model di berbagai majalah yang dapat dilihat kesehariannya dalam akun instagram @hails_world. Dalam instagram yang di manajeri oleh ibunya, Haileigh adalah sosok anak yang percaya diri dan berani. Ia adalah sorang anak keturunan kulit hitam, berambut ikal dan berwarna hitam. Hingga bulan Oktober 2016, akun tersebut memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 132.000.

Dalam penokohnya, Elisa di gambarkan sebagai sosok anak yang cerdas, agak tomboy, modern, percaya diri, berani, cuek, dan merupakan keturunan Papua yang lahir di Wamena. Sama halnya dengan Haileigh, Elisa adalah anak yang berpostur tubuh tinggi, berkulit coklat, berambut ikal, dan beragama nasrani. Nama Elisa berasal dari nama Elisabeth yang berarti cerdas, sesuai dengan sifat-sifat dalam penokohnya. Berikut *moodboard* tokoh Elisa yang diambil dari akun instagram Haileigh.



Gambar 4.17 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Elisa dari sosok Haileigh,

(Instagram @hails_world, 2016)

b) Koko

Tokoh Koko terinspirasi dari seorang anak bernama Jayden yang berusia baru berusia 3,5 tahun namun menjadi *selebgram* karena foto-foto dalam akun instagram @jaydentwelve yang terlihat *fashionable*. Hingga bulan Oktober 2016, akun tersebut memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 17.400. Berikut *moodboard* tokoh Koko yang diambil dari akun instagram Jayden.

Dalam instagramnya terlihat bahwa Jaydent adalah seorang anak keturunan tionghoa yang sangat menyukai kacamata. Latar belakang tersebut akan dijadikan latar belakang dari tokoh Koko dalam cerita pada perancangan ini. Tokoh Koko digambarkan sebagai sosok anak yang suka makan, gendut, cengeng, berkacamata, suka bermain, pendek, berkacamata dan merupakan keturunan tionghoa. Nama Koko digunakan untuk memperkuat karakter Koko sebagai keturunan tionghoa yang sering

memanggil kakak dengan sebutan Koko. Koko adalah anak yang lahir di Surabaya dan merupakan anak dari seorang yang paling kaya diantara ke 6 teman lainnya.



Gambar 4.18 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Koko dari sosok Jayden

(Instagram @jaydentwelve, 2016)

c) Aisia

Tokoh Aisia terinspirasi dari seorang anak bernama Ashyfa dalam akun instagram @ashyfavirginia. Dalam instagram yang di manajeri ibunya, Ashyfa adalah sosok anak yang berkerudung yang ekspresif dan ceria. Hingga bulan Oktober 2016, akun milik ibunya memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 14.200.

Dalam penokohnya, Aisia di gambarkan sebagai sosok yang ceria, cerewet, lincah, centil, cengeng, mudah ngembek, dan berkerudung. Sedangkan secara fisik, Aisia terinspirasi oleh Ashyfa yaitu anak yang berbadan kecil, berkerudung dan berkulit sawo matang. Nama Aisia adalah nama yang sering digunakan oleh anak

perempuan beragama Islam. Nama tersebut juga dimaksudkan untuk memperkuat tokoh Aisyah yang menggunakan kerudung yang tentunya beragama Islam. Nama Aisyah memiliki arti penuh semangat sesuai dengan penokohnya. Berikut *moodboard* tokoh Aisyah yang diambil dari akun instagram Ashyfa.



Gambar 4.19 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Aisyah dari sosok Ashyfa

(Instagram @ashyfavirginia, 2016)

d) Wulan

Tokoh Wulan terinspirasi dari seorang anak bernama Genesis Gonzales dalam akun instagram @miss_gabby_13. Dalam instagram yang di manajeri ibunya, genesis adalah sosok anak yang cantik dan berambut panjang. Ia adalah keturunan latin. Hingga bulan Oktober 2016, akun @miss_gabby_13 memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 84.700. Walaupun baru berusia 4 tahun, genesis telah menjadi *selebgram*

karena foto-fotonya yang *fashionable*. Tidak hanya merek local, merek-merek internasionalpun menggunakan jasanya menjadi model untuk pakaian anak.

Dalam penokohnya, Wulan di gambarkan sebagai sosok yang girly, lemah lembut, cantik, pemalu, murah senyum, tidak banyak bicara, populer, dan suka menggambar. Ciri fisik Wulan terinspirasi dari Genesis, yaitu anak yang berkulit putih, berambut panjang dan bergelombang. Nama Wulan memiliki arti Bulan. Seseorang dengan nama Wulan diharapkan agar memiliki sifat yang cantik seperti rembulan. Wulan adalah anak yang lahir di Bandung dan merupakan anak yang paling populer karena cantik. Berikut *moodboard* tokoh Wulan yang diambil dari akun instagram Genesis.

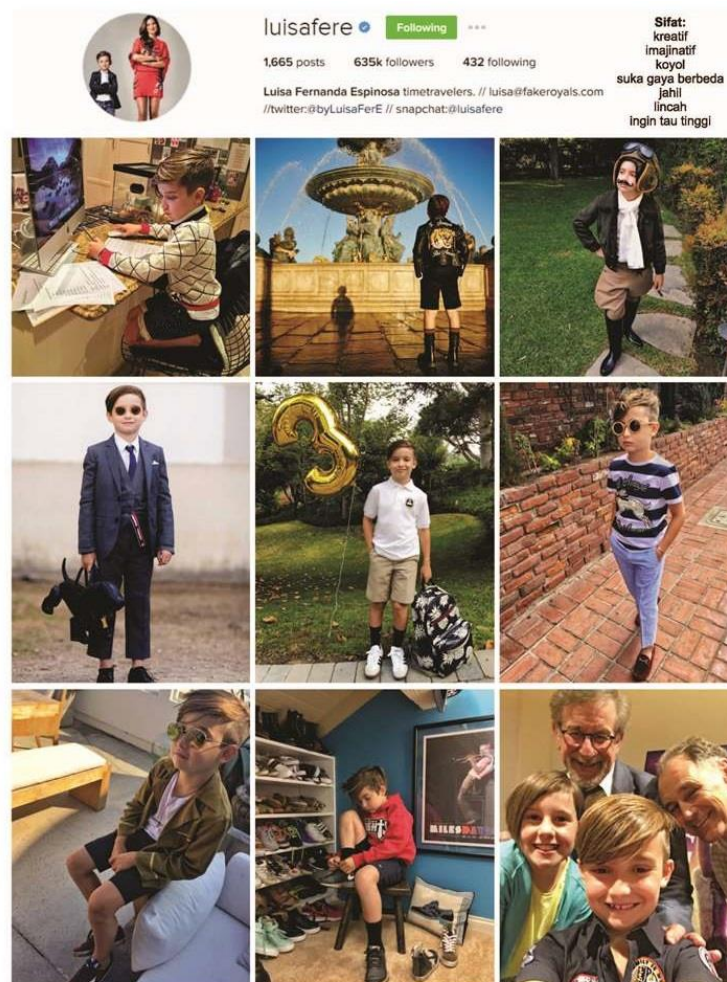


Gambar 4.20 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Wulan dari sosok Genesis

(Instagram @miss_gabby_13, 2016)

e) **Ahmad**

Tokoh Ahmad terinspirasi dari seorang anak bernama Alonso Mateo dalam akun instagram @luisafere. Dalam instagram ibunya, Alonso adalah sosok anak tidak yang seperti anak biasanya. Hingga bulan Oktober 2016, akun @luisafere memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 635.000. Berikut *moodboard* tokoh Wulan yang diambil dari akun instagram Alonso.



Gambar 4.21 *Moodboard* ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Ahmad dari sosok Alonso

(Instagram @luisafere, 2016)

Dalam penokohnya, Ahmad di gambarkan sebagai sosok yang kreatif, imajinatif, konyol, berbeda, jahil, lincah, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ahmad adalah teman dekat dari Koko. Berbeda dengan Alonso, tokoh Ahmad adalah

keturunan arab. Ciri fisik Ahmad terinspirasi dari Alonso, yaitu tidak pendek dan tidak tinggi, dan berbadan kecil. Perbedaanya terletak pada warna kulit dan rambut. Nama Ahmad digunakan untuk memperkuat penokohan yang menunjukkan bahwa ia adalah anak keturunan arab, yang memiliki arti terpuji.

f) Nauval

Tokoh Nauval terinspirasi dari seorang anak bernama Daffa dalam akun instagram @daffa_sofa. Dalam akun instagramnya, Daffa adalah sosok anak yang tampan dan murah senyum. Hingga bulan Oktober 2016, akun @daffa_sofa memiliki *follower* kurang lebih berjumlah 319.000. Berikut *moodboard* tokoh Wulan yang diambil dari akun instagram Alonso.



Gambar 4.22 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Nauval dari sosok Daffa

(Instagram @daffa_sofa, 2016)

Dalam penokohnya, Nauval di gambarkan sebagai sosok yang pendiam, cool, pandai, penengah, suka berolahraga dan murah senyum. Ciri fisik dari Nauval semua

terinspirasi oleh Daffa, mulai dari rambut hingga cara berpakaian. Dalam cerita perancangan ini, Nauval adalah seorang ketua kelas.

Dari penokohan dan *moodboard* diatas berikut ini adalah *rough design* karakter yang telah dibuat disertai perbandingan dengan desain karakter Sheela yang telah diseleksi sebelumnya.



Gambar 4.23 Sketsa salah satu alternatif desain karakter



Gambar 4.24 Alternatif *rough design* karakter

Dari ketiga alternatif desain karakter terseleksi, seperti halnya desain karakter Sheela, berikut adalah satu gaya gambar yang terpilih dan telah sesuai dengan skema warna dari aplikasi ini.



Gambar 4.25 Desain karakter Sheela dan kawan-kawan

3. Tokoh Pendamping, Ibuk

Berlainan dengan tokoh-tokoh lain yang terinspirasi dari *selebgram*, penokohan Ibuk diambil dari ibu-ibu Indonesia pada umumnya yang memiliki anak pada tingkat pendidikan SD. Berikut *moodboard* tokoh Ibuk.



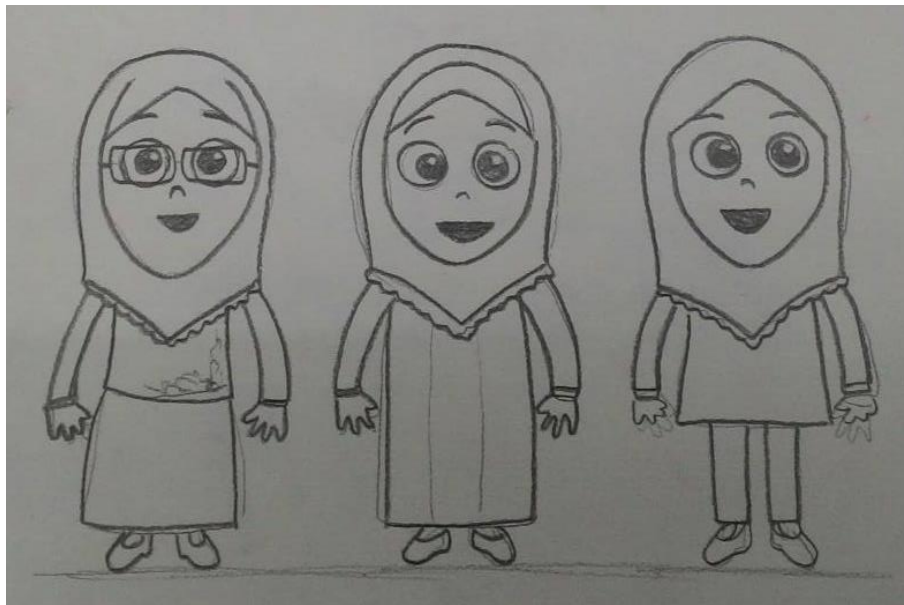
Gambar 4.26 Moodboard ekspresi, aktifitas dan gaya berpakaian tokoh Ibuk

(kumpulan gambar dari *google.com*, 2016)

Dalam penokohnya, Ibuk di gambarkan sebagai sosok yang bijaksana, tegas, berkasih sayang, baik hati, cerdas dan serba tahu. Seperti yang dapat dilihat dalam moodboard, ciri fisik dari Ibuk adalah berkerudung, agak gemuk, memakai baju panjang, namun bercelana. Dalam cerita, Ibuk adalah sosok yang selalu mengingatkan Sheela. Nama Ibuk sebagai panggilan dalam cerita ini karena hampir semua anak Indonesia memanggil

ibunya dengan logatnya sehingga terdengar seperti memanggil Ibuk bukan Ibu. Penulis tidak menggunakan nama Mama, karena asal usul panggilan mama yang sebenarnya bukan berasal dari budaya Indonesia.

Dari penokohan dan *moodboard* diatas berikut ini adalah variasi karakter Ibuk yang telah disesuaikan dengan desain karakter Sheela yang telah dipilih sebelumnya dan telah disesuaikan dengan skema warna dari aplikasi ini.



Gambar 4.27 Sketsa desain karakter Ibuk



Gambar 4.28 Variasi desain karakter Ibuk

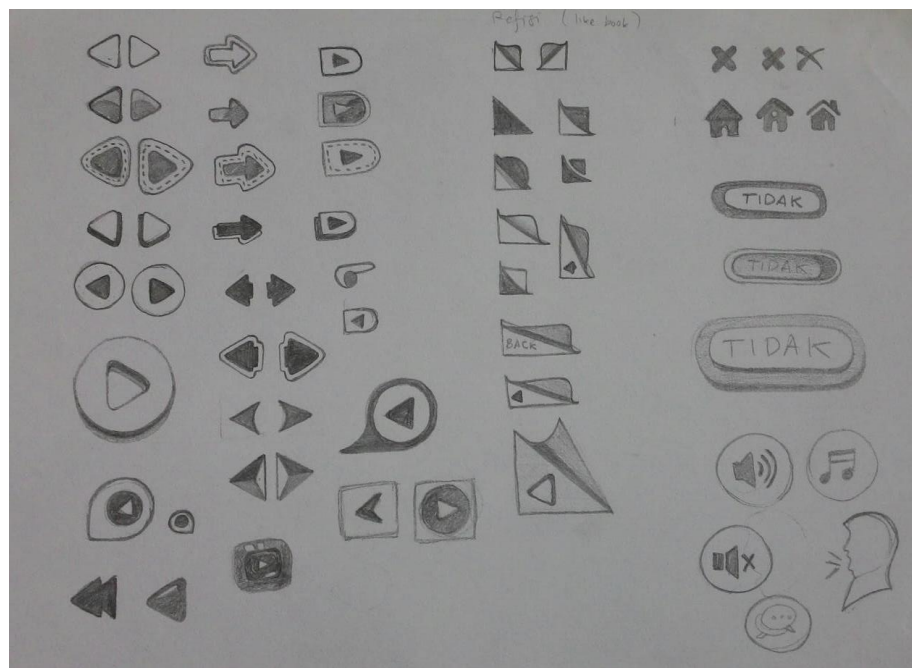
Dari ketiga variasi diatas maka terpilihlah desain karakter seperti berikut.



Gambar 4.29 Desain karakter Ibu terpilih

4.8.6 Ikon dan Navigasi

Dalam aplikasi cerita anak ini, ikon yang digunakan tidak banyak. Sesuai dengan konsep perancangan ini yang menyenangkan namun tetap sederhana dengan vector 2D dengan warna yang cerah mengingat penggunaanya adalah anak usia 7-8 tahun. Adapun teks dalam ikon menggunakan *font* yang terlihat jelas namun tidak terkesan kaku. Ikon yang digunakan dalam perancangan dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 4.30 Sketsa desain ikon dan tombol



Gambar 4.31 *Rough Design* Ikon yang Digunakan dalam Perancangan



Gambar 4.32 Alternatif Ikon Navigasi

Sebelum mendapatkan desain ikon dan tombol yang tepat, dilakukan tahap seleksi melalui pencocokan dengan layout setiap halaman yang dapat di lihat dalam sub bab selanjutnya. Desain tombol dibuat lebih dominan berdasarkan warna yang mencolok agar pengguna dapat membedakan antara interface dan tombol. Ikon tombol yang digunakan didominasi warna biru dan kuning. Desain yang digunakan sesederhana mungkin agar tidak mengalahkan ilustrasi utama. Untuk mempersempit dipilihlah dua alternatif ikon seperti dibawah ini. *Mix and Match* dari tombol dibawah ini dapat dilihat dalam alternatif layout pada sub bab berikutnya.

4.8.7 Desain Logo

Agar logo pada aplikasi ini dapat mewakili isi dari aplikasi, maka logo aplikasi dalam perancangan ini haruslah:

- Menggunakan warna yang cerah
- Menampilkan karakter maskot yang lucu
- Menggunakan *logotype* yang manrik seperti *handwriting* atau dekoratif namun tetap terlihat keterbacaannya

Desain logo yang dibuat akan digunakan sebagai *icon apps* dan logo awal di menu awal aplikasi.



Gambar 4.33 Sketsa Desain Logo



Gambar 4.34 Alternatuf Desain Logo

Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang di sesuaikan dengan layar, maka desain Logo yang dipilih adalah sebagai berikut beserta pengaplikasiannya.



Gambar 4.35 Desain Logo Terpilih

1. Logo Awal Aplikasi



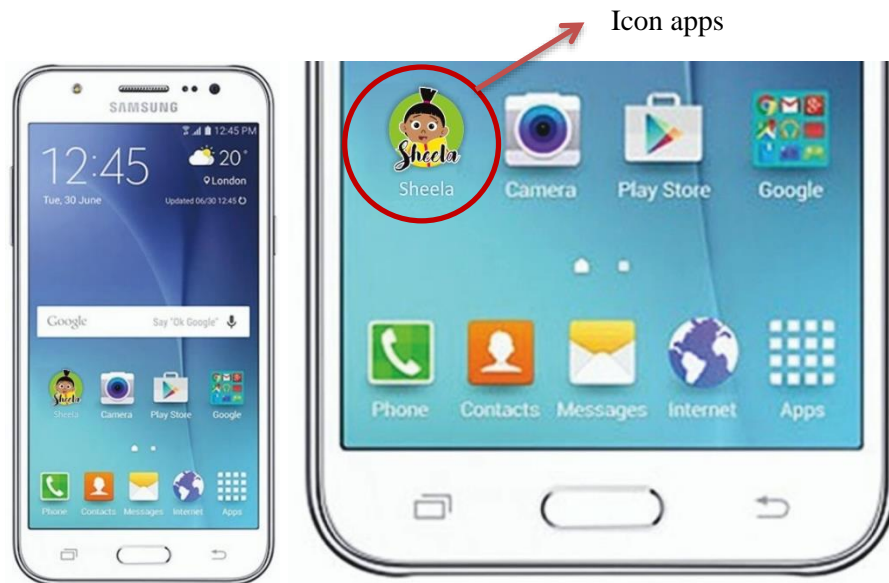
Gambar 4.36 Desain Logo Awal Aplikasi terpilih

Selain aplikasi yang terpilih telah dibuat beberapa alternatif desain logo awal yang disesuaikan dengan alternatif layout yang sebelumnya telah dibahas.



Gambar 4.37 Alternatif Desain Logo dalam *Layout Main Menu*

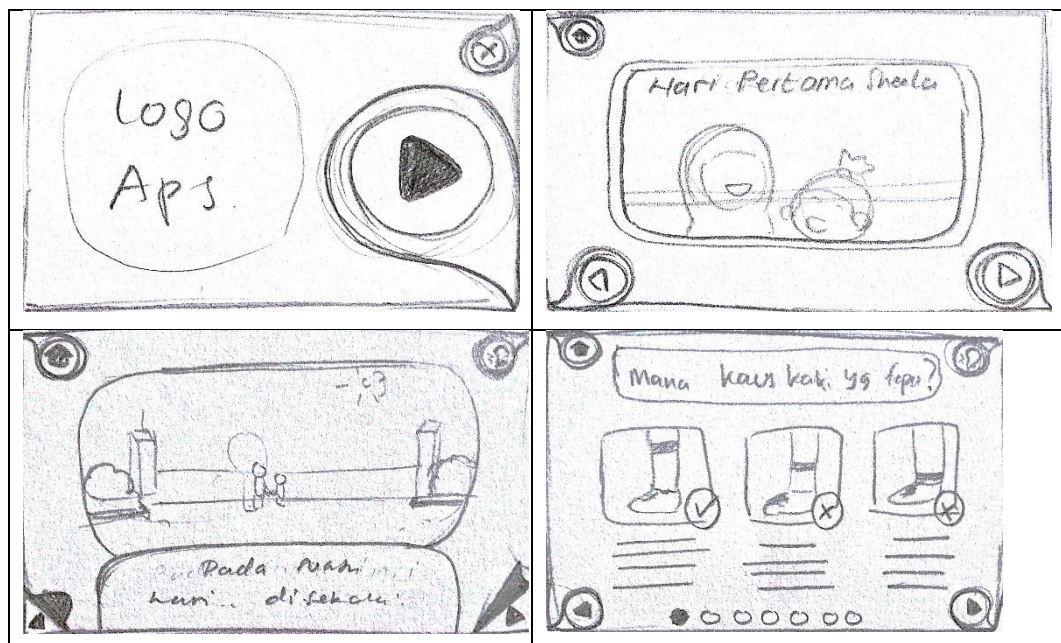
2. Logo Icon Apps

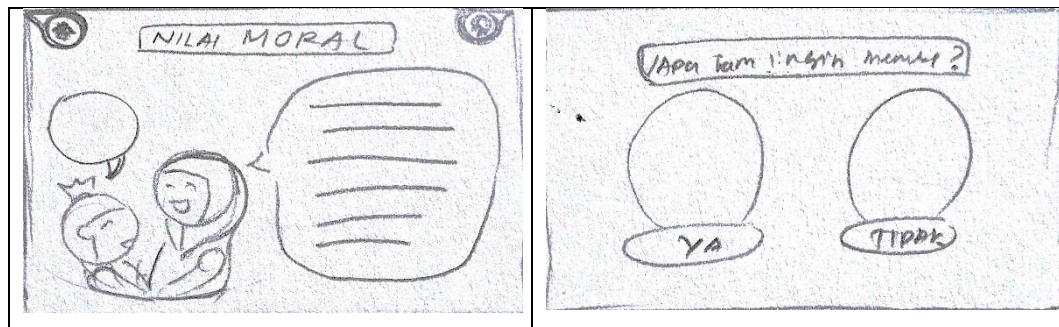


Gambar 4.38 Desain Logo Ikon Aplikasi terpilih

4.8.8 Desain Layout

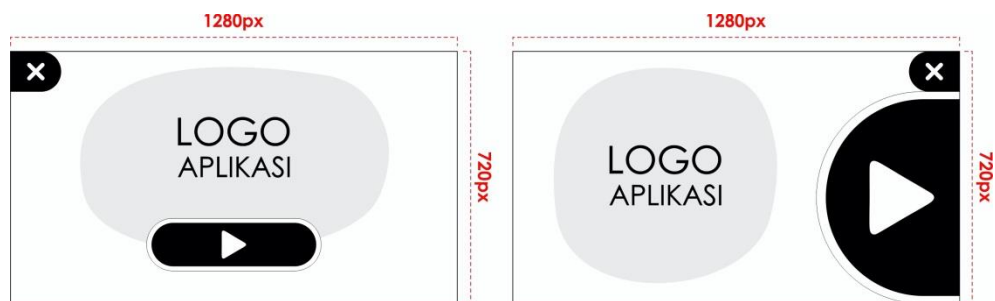
Berikut adalah sketsa dan *wireframing* alternatif *layout* untuk setiap halaman perncanaan ini yang disesuaikan dengan ukuran layar 1280 pixel x 720 pixel.





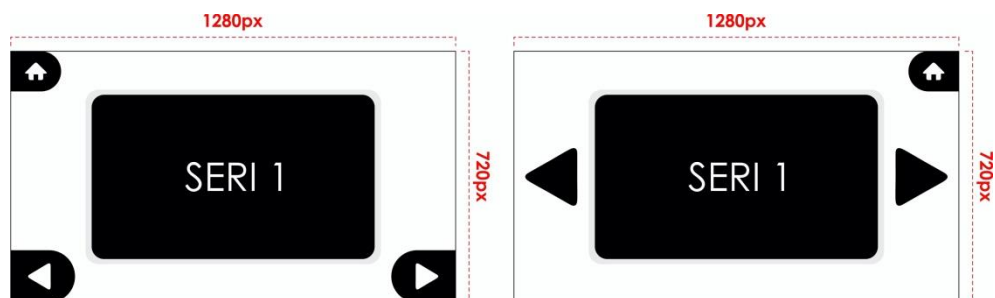
Gambar 4.39 Sketsa Menu & Sub Menu

- **Main Menu**



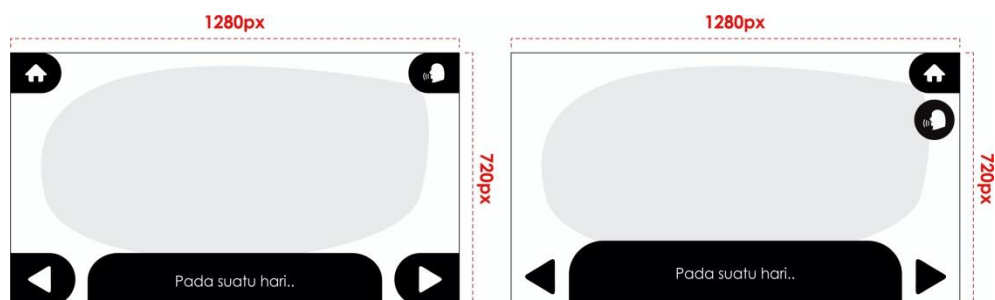
Gambar 4.40 Wireframing Alternatif Layout Main Menu

- **Pemilihan Seri**



Gambar 4.40 Wireframing Alternatif Layout Pemilihan Seri

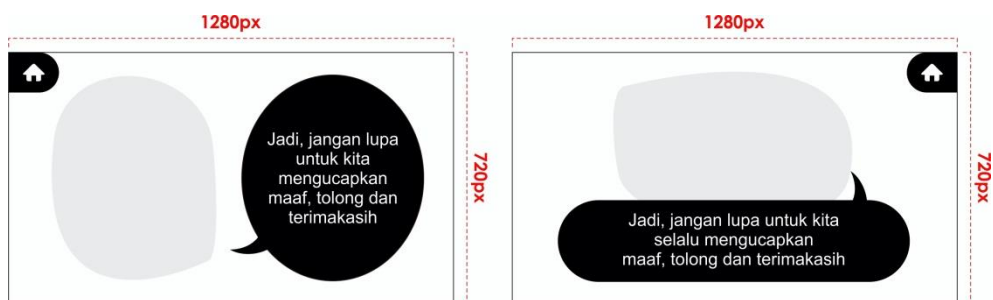
- **Isi Cerita**





Gambar 4.41 Wireframing Alternatif Layout Isi Cerita

- **Nilai Moral**



Gambar 4.42 Wireframing Alternatif Layout Nilai Moral

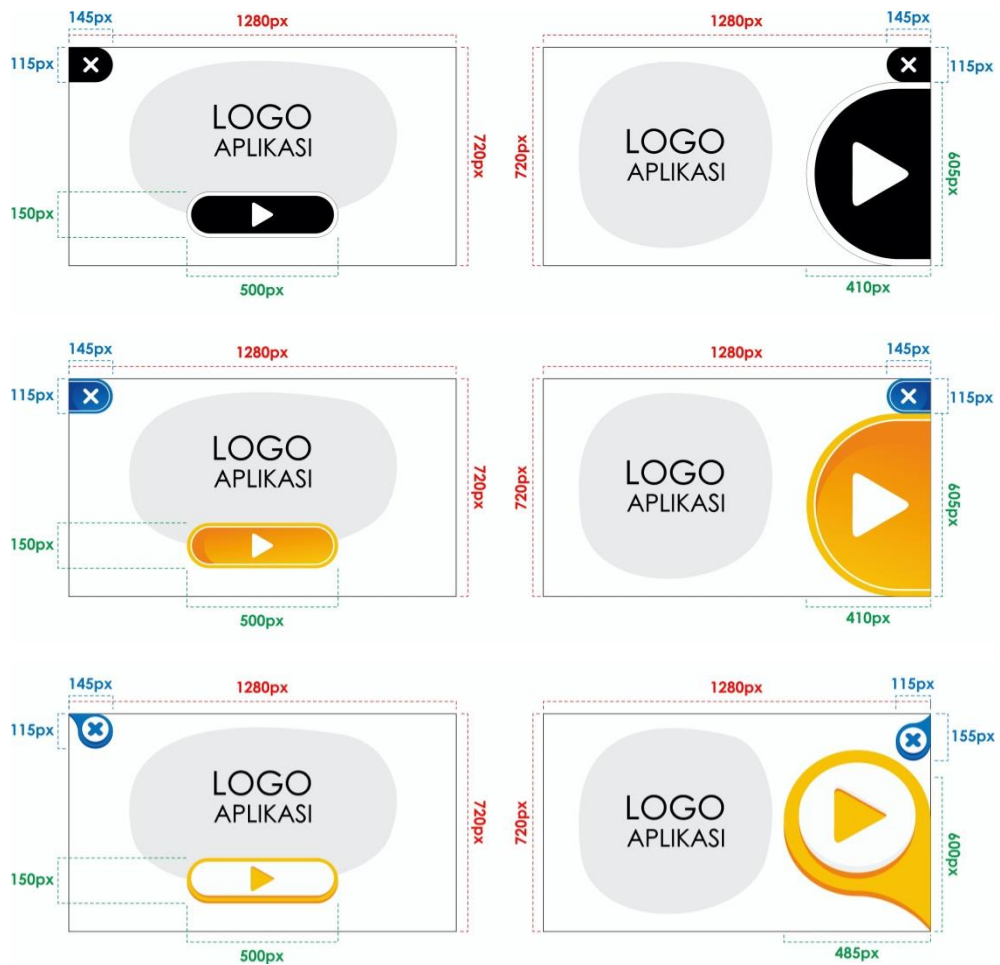
- **Close**



Gambar 4.43 Wireframing Alternatif Layout Close

Beberapa alternatif *layout* pada masing-masing halaman diatas memiliki perbedaan yang cukup terlihat dari segi tata letak dan navigasi yang telah disesuaikan dengan target audiens dalam perancangan ini. Kemudian untuk mengetahui kesatuan agar interface yang dihasilkan sesuai target audien, digabungkan ikon dan navigasi serta pilihan warna yang telah dipilih sebelumnya. Berikut adalah alternatif *layout* untuk setiap halaman perancangan ini yang disesuaikan dengan ukuran layar 1280 pixel x 720 pixel beserta ukurannya.

1. Main Menu



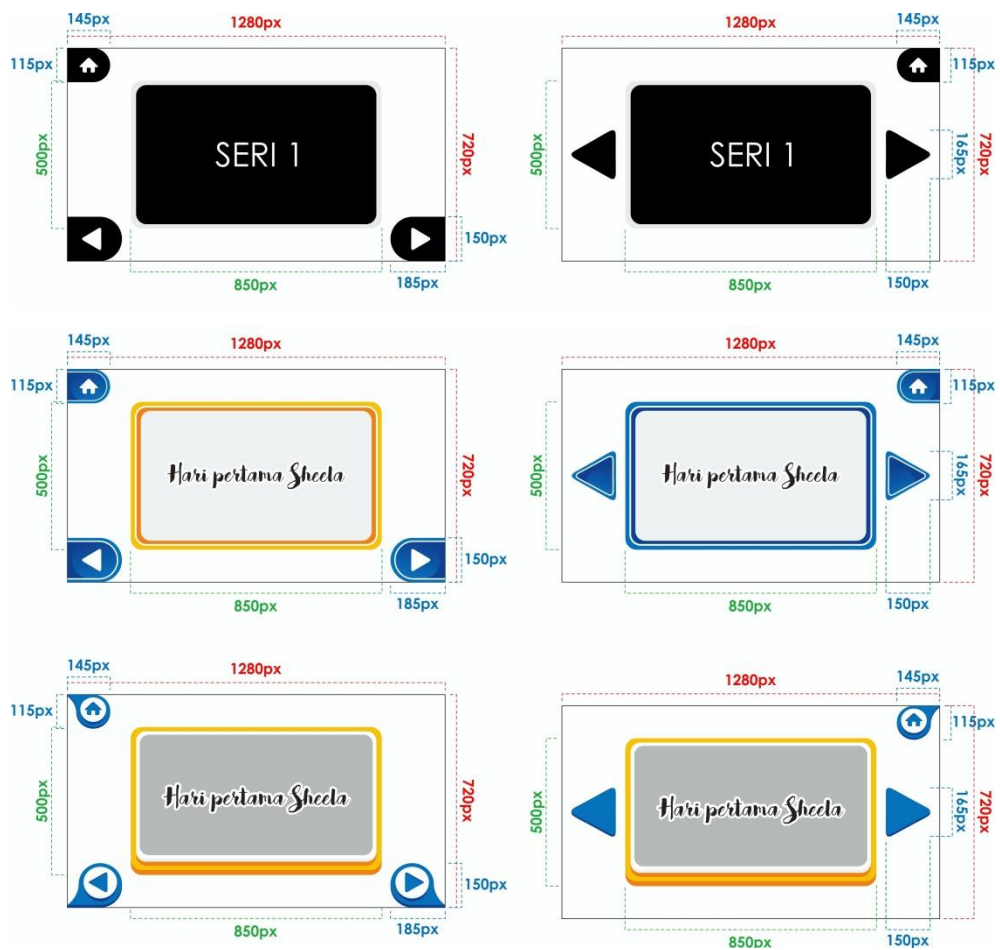
Gambar 4.45 Alternatif *rough design* Main Menu

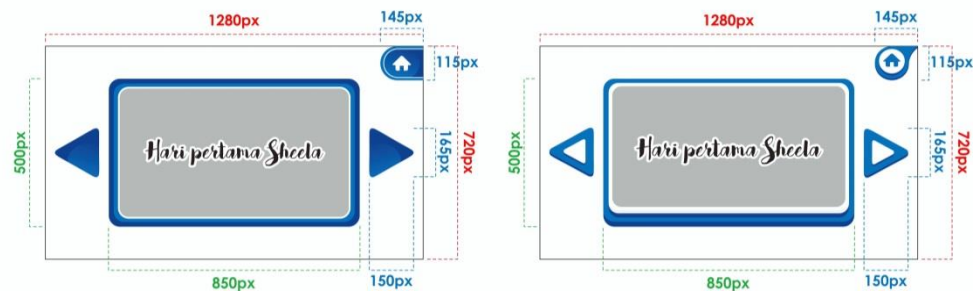
Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang disesuaikan dengan layar, maka desain layout Main Menu yang dipilih adalah seperti dibawah ini. Karena desain tersebut memiliki diferensiasi dengan desain lainnya. Selain itu untuk mendukung kebiasaan pengguna yang lebih menggunakan tangan kanan sehingga tombol di letakkan di samping kanan untuk memudahkan pengguna dalam memilih tombol.



Gambar 4.46 Alternatif layout Main Menu yang terpilih

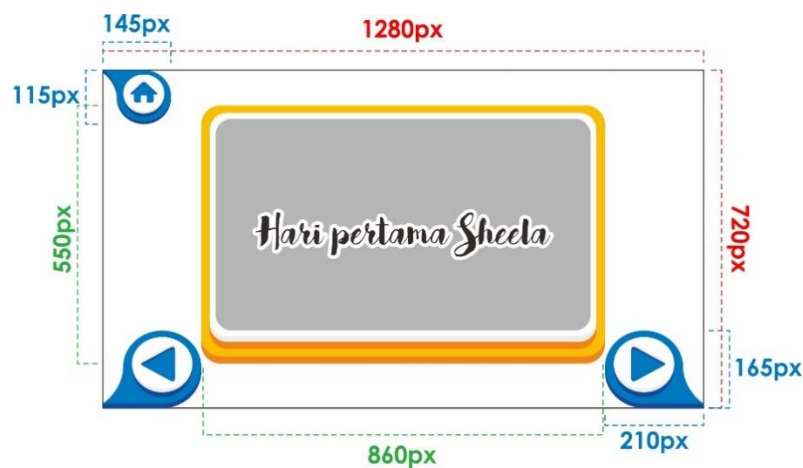
2. Pemilihan Seri





Gambar 4.47 Alternatif *rough design* Pilihan Seri

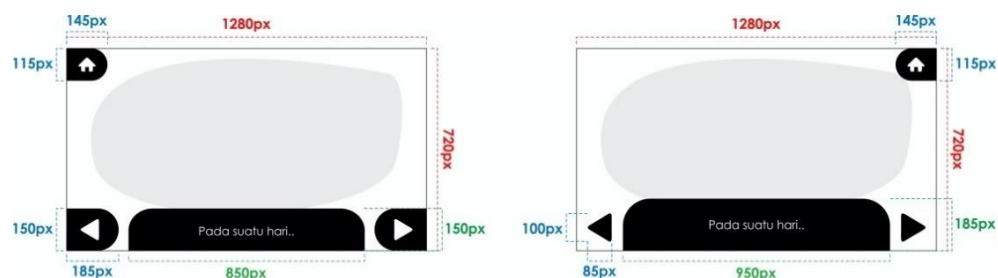
Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang di sesuaikan dengan layar, maka desain layout Pilihan Seri yang dipilih adalah seperti dibawah ini.

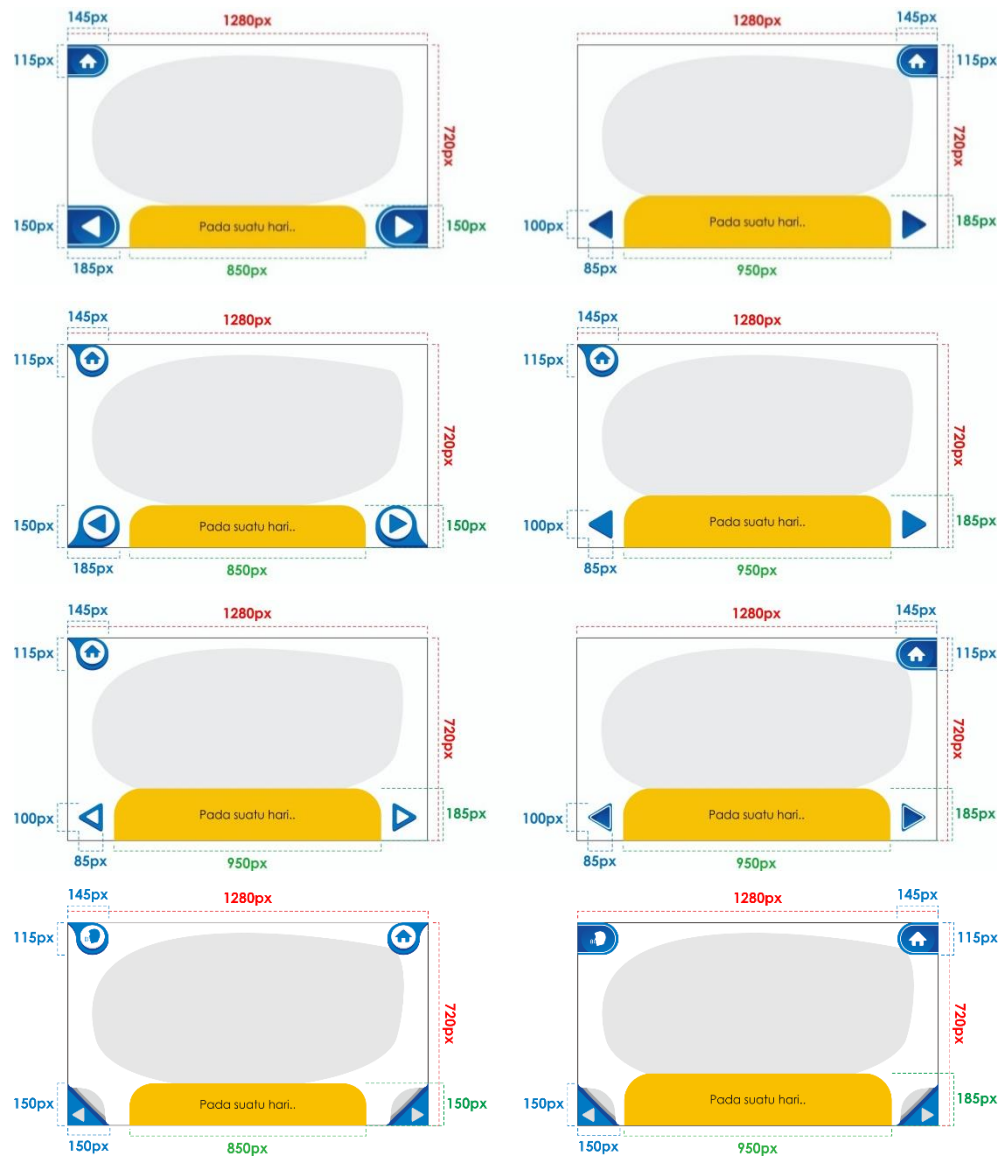


Gambar 4.48 Alternatif *layout* Pilihan Seri yang terpilih

Desain tersebut dipilih karena memiliki kesinambungan dengan halaman sebelumnya. Namun, berbeda dengan alternatifnya, tombol kiri dan kanan di ubah menjadi lebih besar untuk membedakan tingkat urgensi dengan tombol home yang memiliki bentuk yang sama.

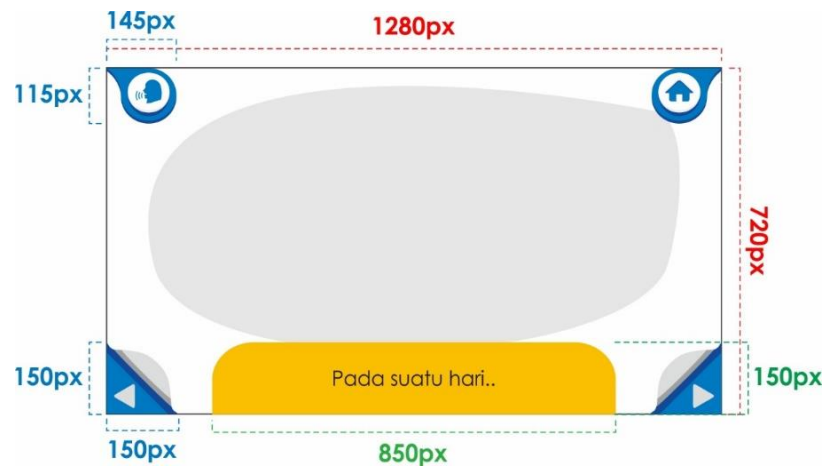
3. Cerita





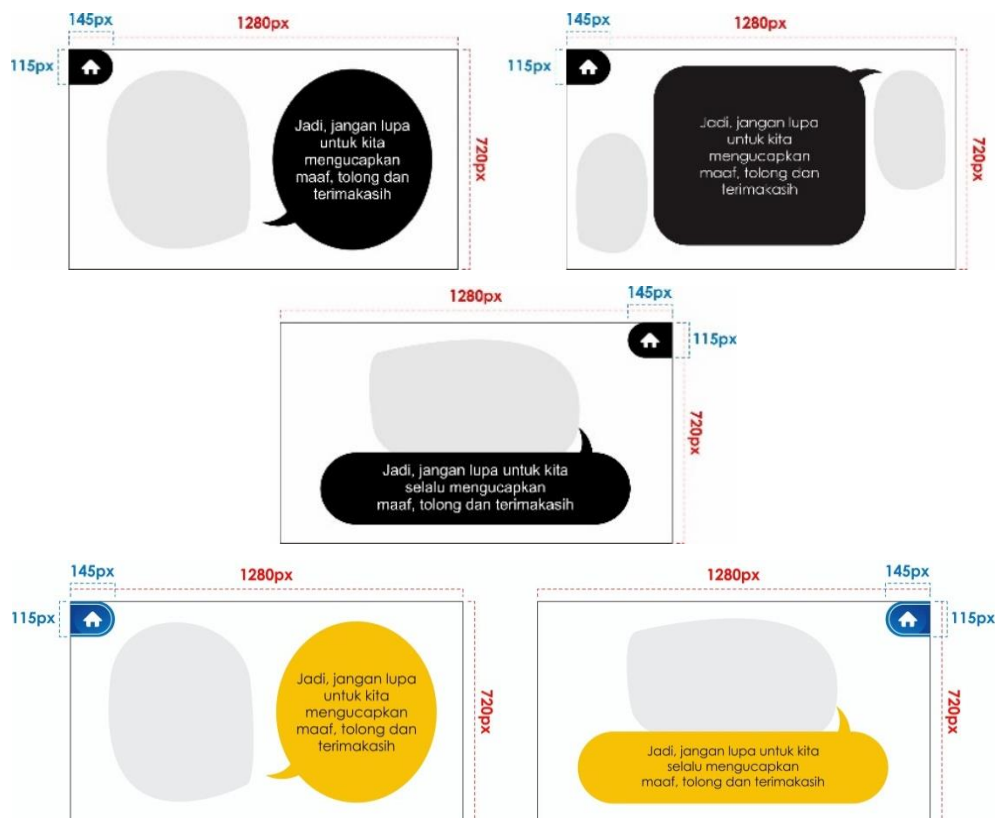
Gambar 4.49 Alternatif *rough design* Isi Cerita

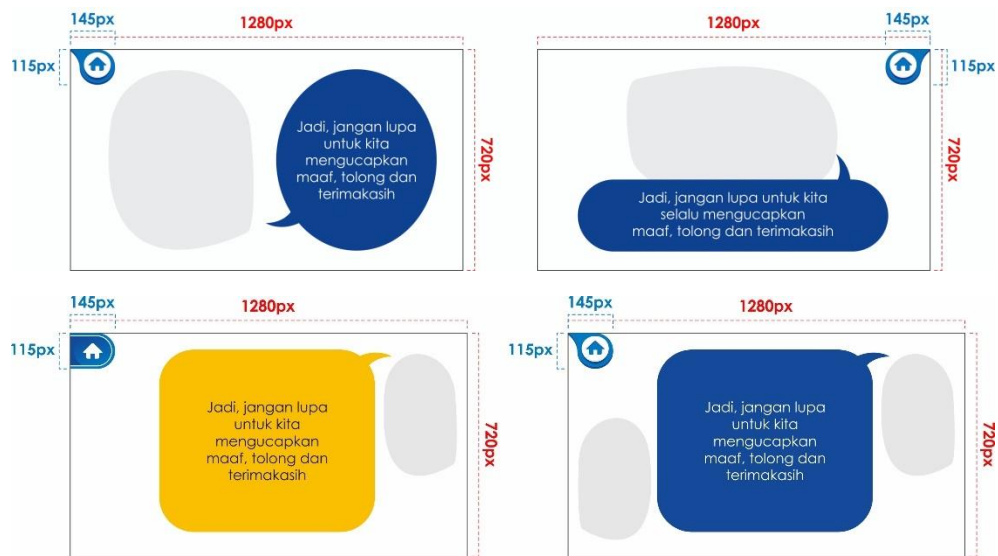
Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang di sesuaikan dengan layar, maka desain layout Isi Cerita yang dipilih adalah seperti dibawah ini. Desain tersebut dipilih karena agar tombol tidak mendominasi isi cerita. Hanya dengan segitiga yang sederhana.



Gambar 4.50 Alternatif *layout* Isi Cerita yang terpilih

4. Nilai Moral





Gambar 4.51 Alternatif *rough design* Nilai Moral

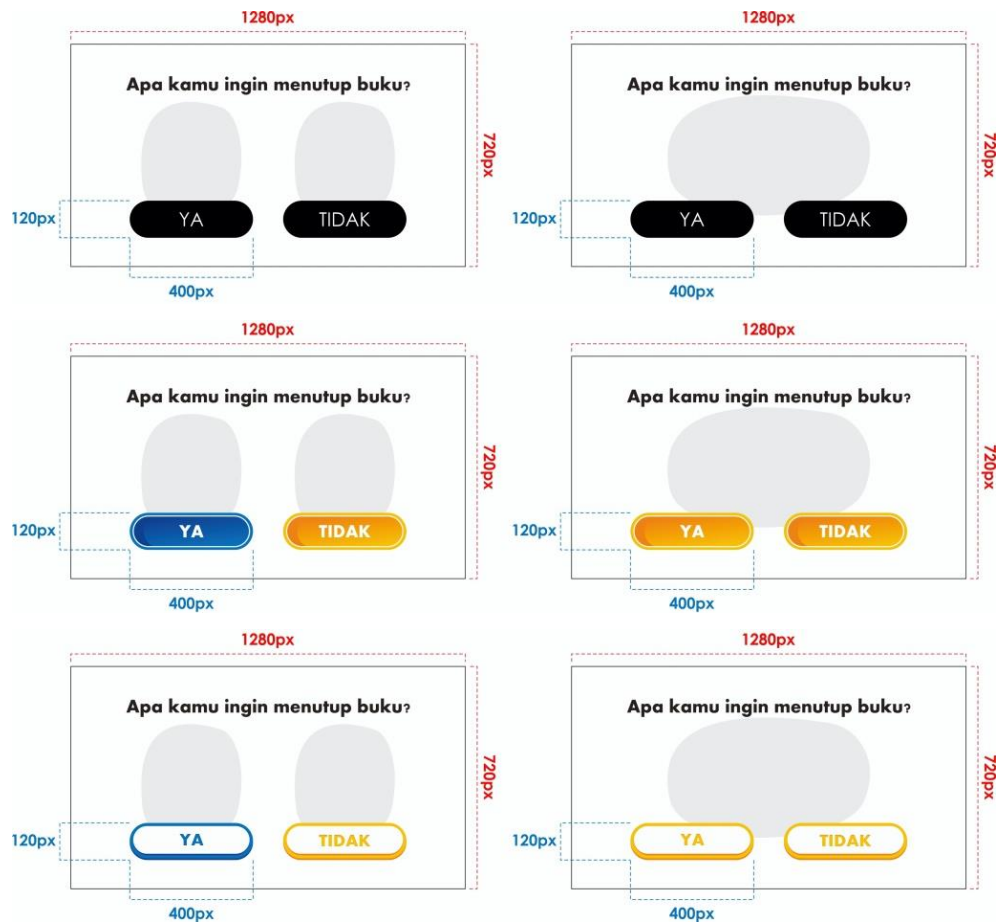
Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang di sesuaikan dengan layar, maka desain layout Nilai Moral yang dipilih adalah seperti dibawah ini.



Gambar 4.52 Alternatif *layout* Nilai Moral yang terpilih

Desain tersebut dipilih dengan alasan agar ilustrasi pendukung dan teks seimbang. Tidak diletakkan ditengah karena kekosongan rana dari *layout* terlalu terlihat mengingat *background* dominasi berwarna putih. Balon teks berwarna biru karena memberikan penekanan pada nilai moral yang merupakan kesimpulan dari cerita.

5. Close



Gambar 4.53 Alternatif *Rough Design Close*

Setelah melalui tahap seleksi uji coba ukuran yang di sesuaikan dengan layar, maka desain layout *Close* yang dipilih adalah seperti dibawah ini.



Gambar 4.54 Alternatif *Layout Close* yang Terpilih

Desain tersebut dipilih karena untuk membedakan ilustrasi saat dipilih ‘ya’ dan saat dipilih ‘tidak’. Warna antara ya dan tidak dibedakan menjadi biru dan kuning. Tidak berwarna kuning dan berada di kanan karena kecenderungan memilih sesuatu yang terang dan yang berada disebelah kanan agar pengguna tidak keluar dari aplikasi.

4.9 Konsep Bisnis

Dalam memproduksi sebuah aplikasi, dibutuhkan detail rincian harga produksi, mulai dari awal riset game hingga proses produksi yang telah dilakukan. Penulis mengklasifikasikan harga produksi pada tiap pengerjaan aplikasi dalam perancangan ini. Game ini akan didistribusikan melalui *Playstore* yang bisa diunduh secara gratis dengan *ads* dan dapat dihilangkan dengan membeli aplikasi “Sheela dan Kawan-kawan”.

Dan oleh karena itu maka terlebih dahulu harus mencari sponsor ke perusahaan-perusahaan yang memiliki ketertarikan ataupun keterkaitan atau sedang memiliki kegiatan yang berhubungan dengan anak. Untuk mengetahui estimasi harga aplikasi pada *playstore* dan keuntungan dengan target selama 1 tahun, berikut adalah rincian biaya yang diperlukan.

No.	Uraian	Jumlah	Total Biaya (Rp)
1	Riset Konsep, Riset Konten dan Desain	6 bulan	1.000.000
2	Konsep	4 bulan	700.000
3	Pembuatan Konten	2 bulan	1.800.000
4	Pembuatan Desain	4 bulan	1.800.000
5	Uji Coba	1 bulan	2.000.000
6	Jasa Programmer / seri		3.000.000
7	Pembuatan akun di <i>Playstore</i>		425.000
8	Biaya lain-lain		275.000
Total			11.000.000

Jika laba sebesar 30% dari biaya total, maka:

Harga total

$$\begin{aligned}
 &= \text{biaya total} + \text{laba} \\
 &= \text{Rp}11.000.000 + (30\% \times \text{Rp}11.000.000) \\
 &= \text{Rp}11.000.000 + \text{Rp}3.300.000 \\
 &= \text{Rp}14.300.000
 \end{aligned}$$

Maka, harga game

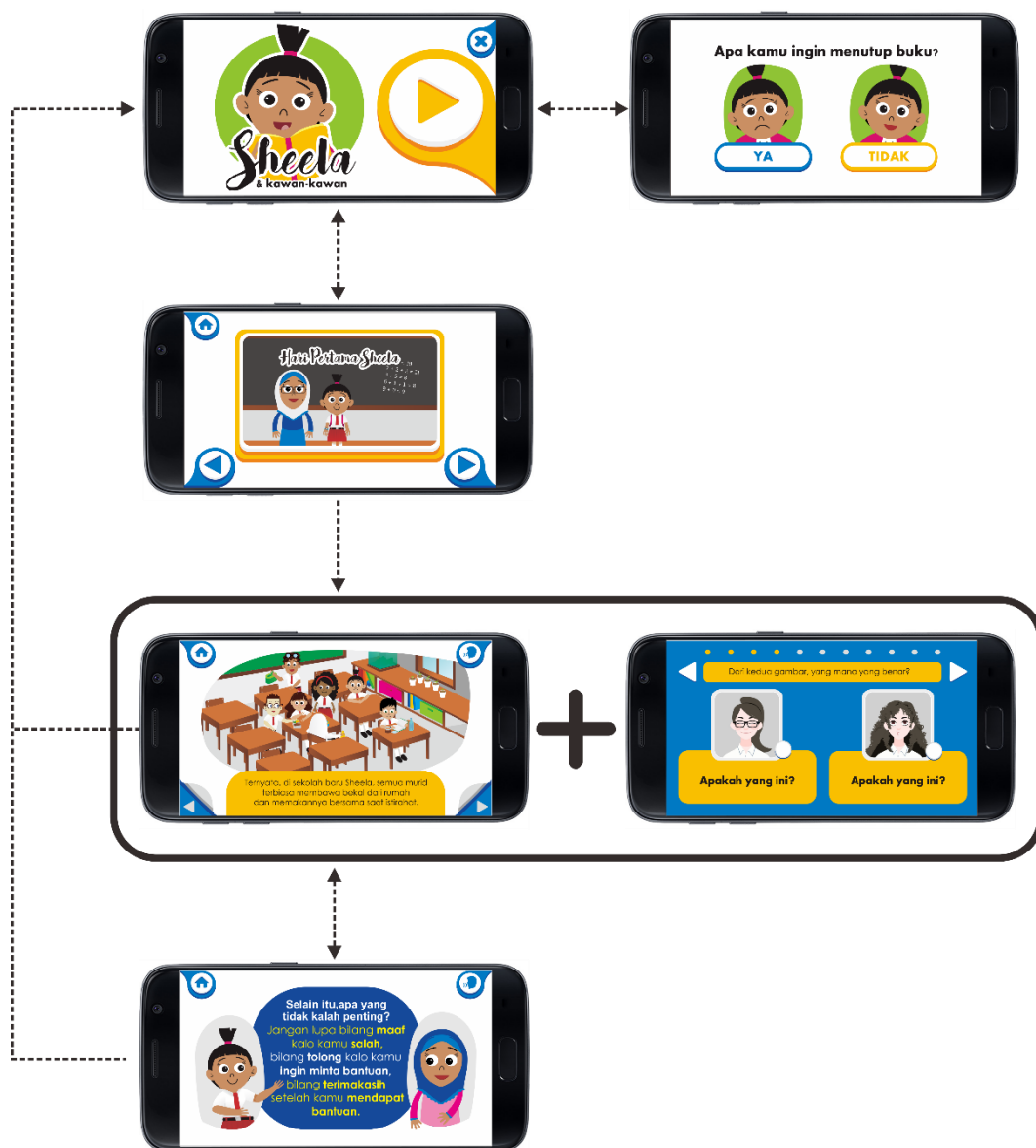
$$\begin{aligned}
 &= \text{Rp}14.300.000 : 1.000 \text{ unduhan} \\
 &= \text{Rp}14.300,00
 \end{aligned}$$

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Hierarki Aplikasi

Berikut ini hierarki aplikasi seri 1 yang berjudul “Hari Pertama Sheela”.



Gambar 5.1 Hierarki Aplikasi

5.2 Desain Akhir

Untuk mempermudah pembaca laporan tugas akhir ini, penulis mengurutkan alur aplikasi serta fungsi dari aplikasi ini. Berikut akan dijelaskan mengenai keseluruhan interface aplikasi perancangan ini.

5.2.1 Main Menu

Main Menu adalah bagian pertama saat pertama kali membuka aplikasi ini. Terdiri dari *plash screen* yang menampilkan judul dan tokoh utama, Sheela. Pada bagian ini, pengguna dapat langsung masuk pada halaman selanjutnya dengan menekan tombol ‘*play*’ atau pengguna dapat menekan tombol ‘*close*’ untuk keluar dari aplikasi. Selain music latar, tokoh “Sheela” dapat berkedip dan menyapa dengan sapaan “Hai”.



Gambar 5.2 Interface Main Menu

5.2.2 Pilihan Seri

Ketika pengguna menekan tombol ‘*play*’, maka akan muncul halaman ‘Pilihan Seri’. Pada bagian ini terdapat tombol ‘*next*’ dan ‘*back*’ yang dapat digunakan untuk memilih seri cerita yang akan dibaca. Selain kedua tombol tersebut terdapat tombol ‘*home*’ untuk kembali ke menu utama. Sedangkan untuk memilih seri yang akan dibaca pengguna cukup menekan gambar seri yang tidak terkunci. Karena untuk mendapatkan seri yang terkunci maka pengguna harus mengunduhnya terlebih dahulu.



Gambar 5.5 Interface Pilihan Menu

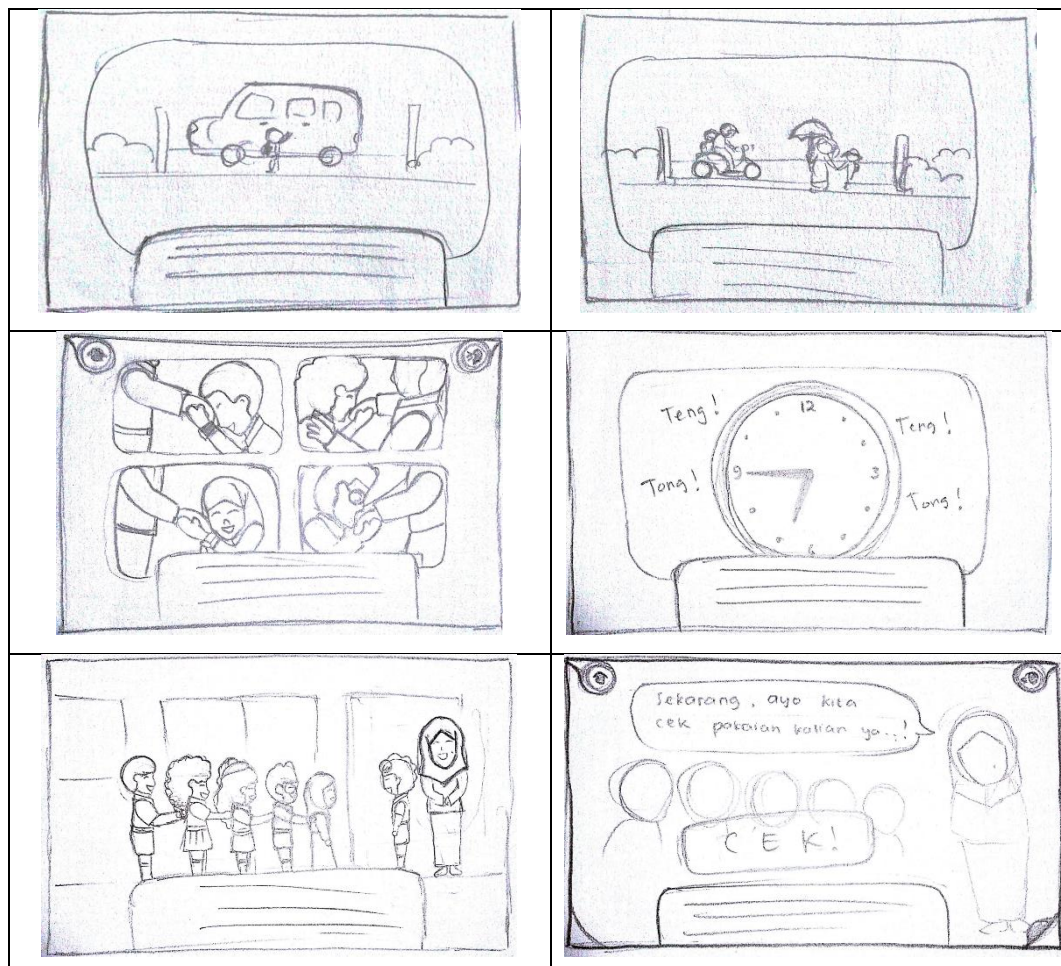
5.2.3 Cerita

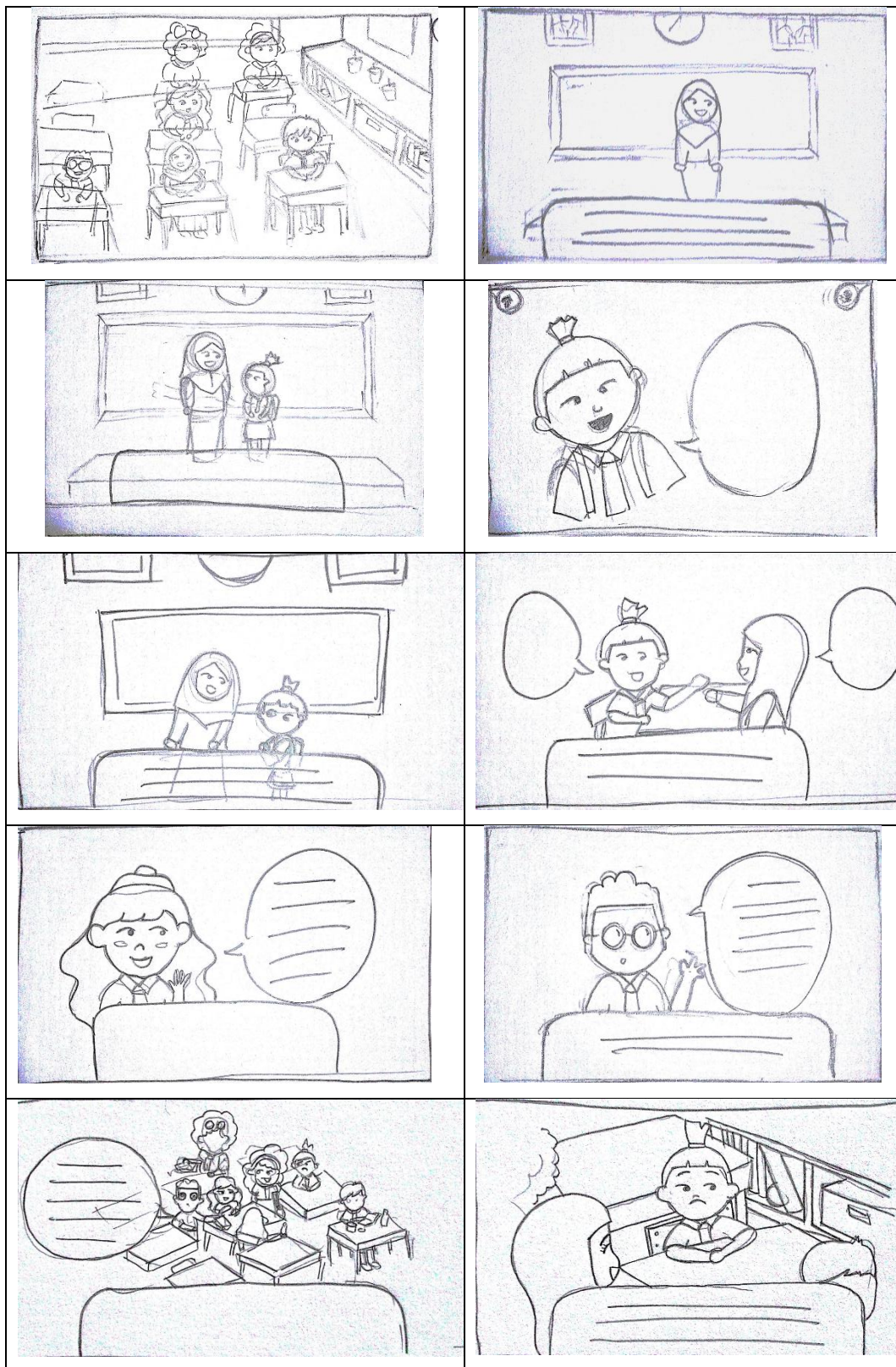
Bagian ini adalah bagian inti dari aplikasi pada perancangan ini. Secara keseluruhan, ilustrasi cerita memiliki bagian yang lebih banyak dari pada narasi. Untuk mempermudah dan memunculkan kesan *easy reader* dan lebih terlihat buku, dipilih dominasi putih warna putih pada bagian background. Agar ilustrasi terkesan rapi, maka dibuatlah bingkai yang dibentuk sedemikian rupa agar dapat membatasi ilustrasi disetiap halaman namun tetap tidak kaku.

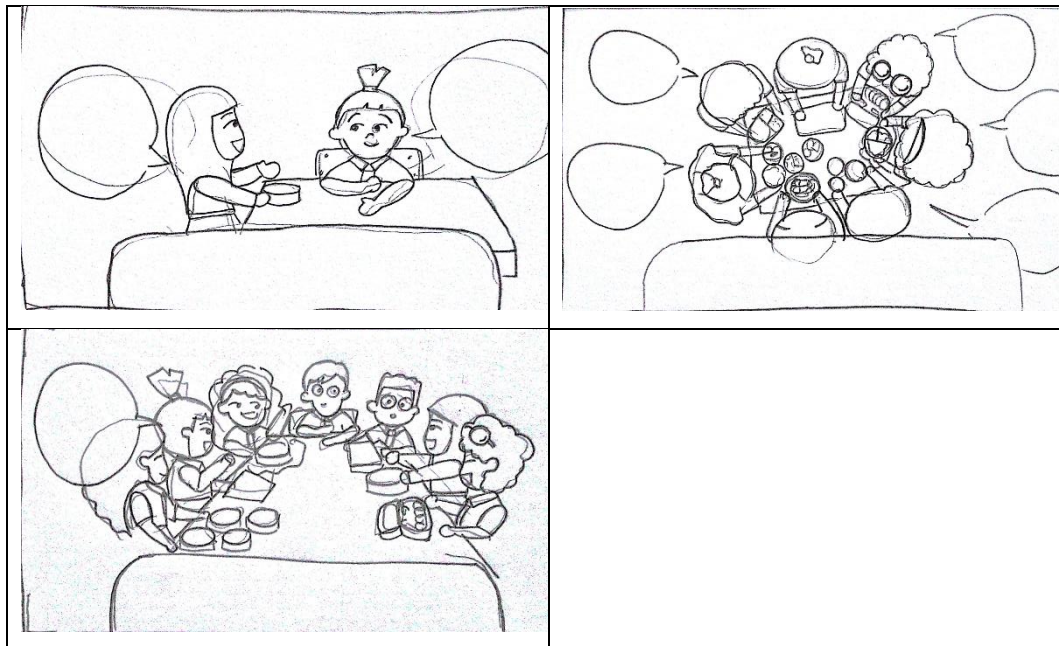
Pada halaman ini dilengkapi dengan tombol '*next*' dan '*back*' untuk mengatur halaman cerita serta tombol '*home*' untuk kembali ke menu utama. Selain itu, terdapat tombol '*no voice*' untuk mengatur suara narasi sesuai dengan narasi cerita. Pada setiap halaman cerita terdapat ilustrasi yang bergerak dan efek-efek suara yang mendukung cerita.



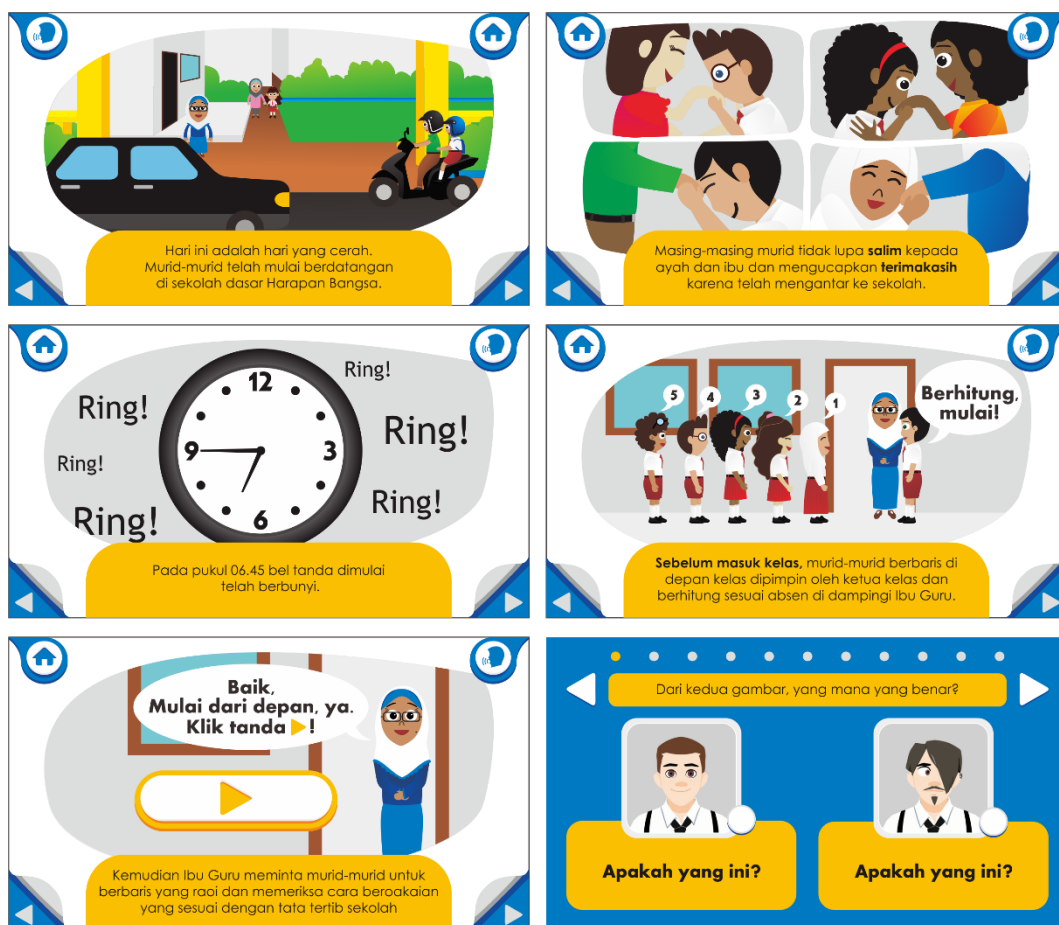
Gambar 5.6 Interface Isi Cerita

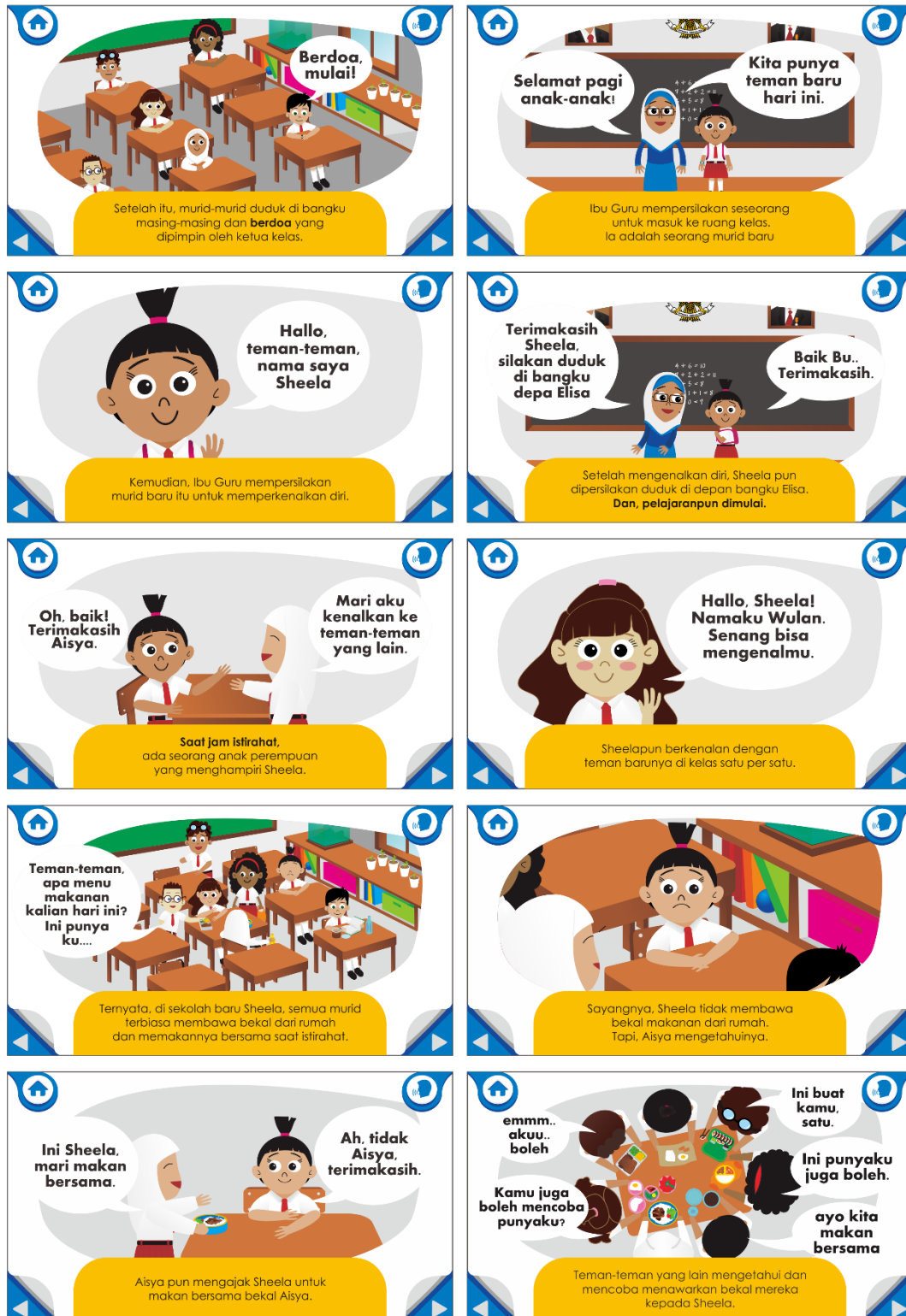






Gambar 5.7 Sketsa Isi Ceita

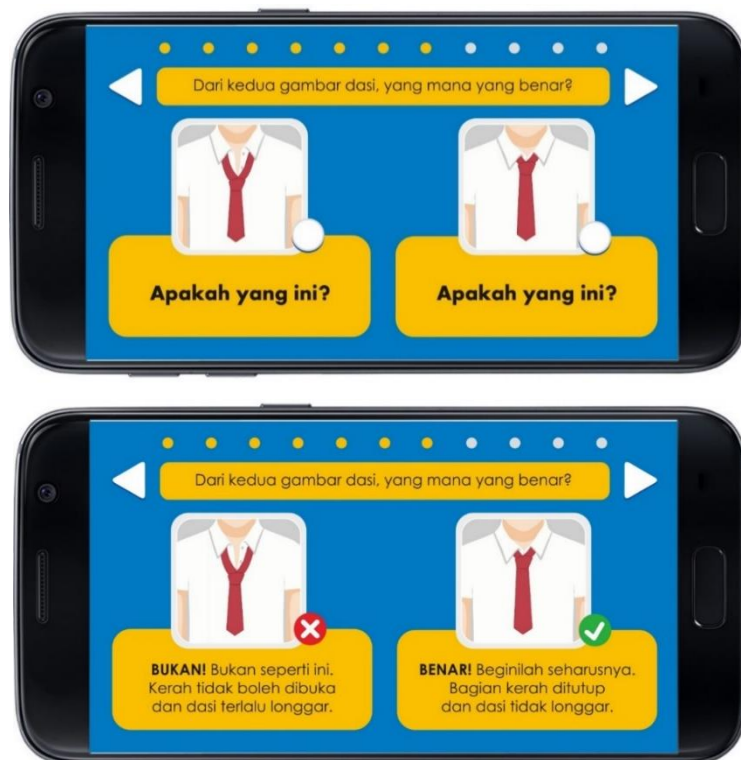





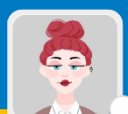









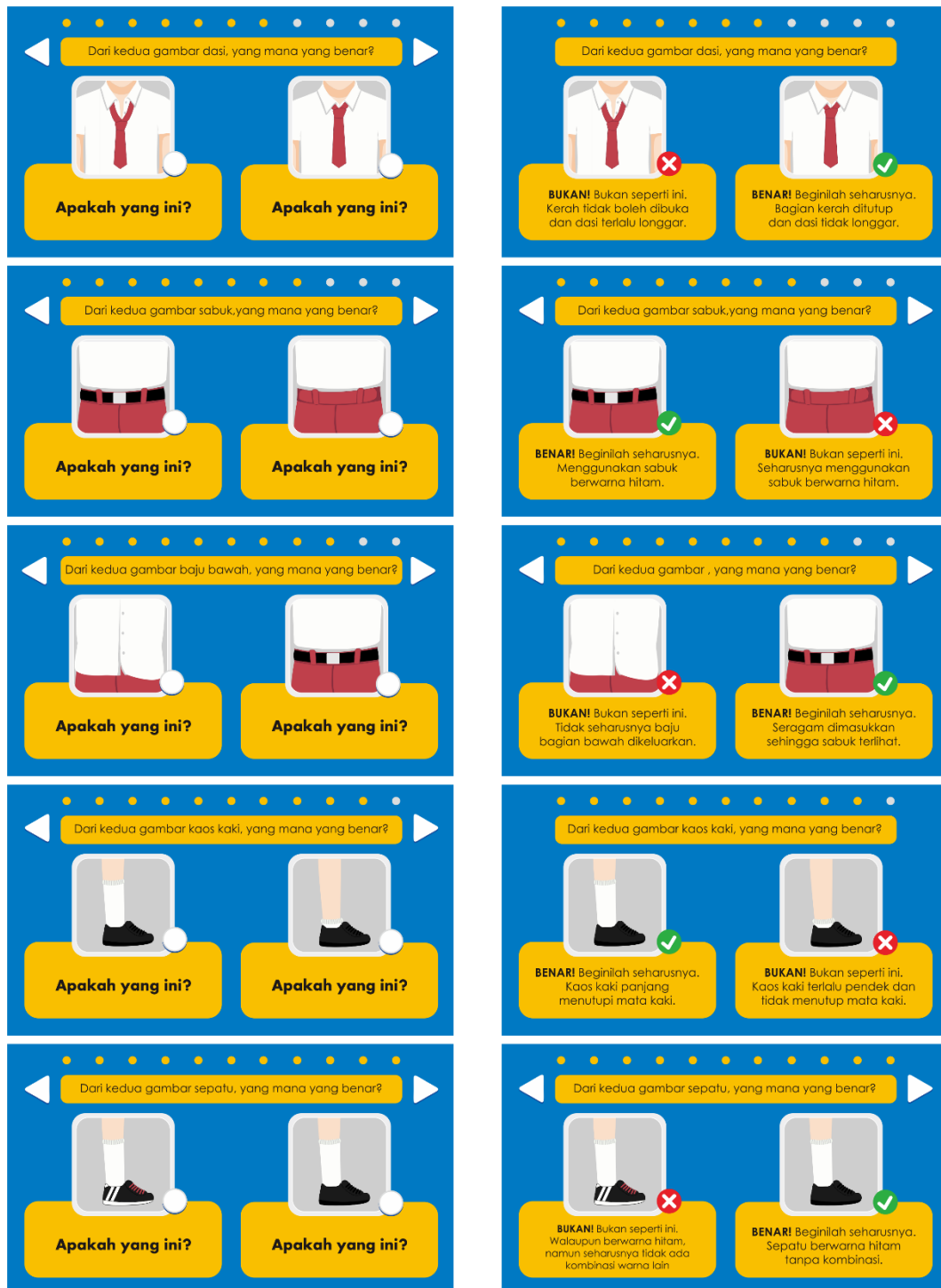
Gambar 5.8 *Breakdown Isi*

5.2.4 Game Sederhana

Halaman ini adalah bagian isi dari aplikasi. Pada bagian ini berisi 11 pertanyaan etika tentang berpakaian di sekolah yang benar. Pada halaman ini dominasi layar berwarna biru untuk membedakan antara halaman cerita dan halaman game. Masing-masing halaman terdapat 2 pilihan yang benar dan salah. Setelah memilih, pengguna tidak hanya ditunjukkan jawaban yang benar namun dengan alasan mengapa jawaban tersebut benar ataupun salah. Selain itu setelah menjawab dengan jawaban yang benar, maka untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya dibantu dengan ikon panah di sebelah kotak pertanyaan. Sedangkan untuk mengetahui pertanyaan yang telah dijawab terdapat keterangan di bagian atas kotak pertanyaan.

Gambar 5.9 *Interface Halaman Game*

<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Potongan rambut pendek dan riasan yang sederhana.</p> </div> <div>  <p>BUKANI! Bukan seperti ini. Rambutnya berponi panjang dan memakai anting.</p> </div>
<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BUKANI! Bukan seperti ini. Rambutnya tidak disisir dan sudah terlalu panjang.</p> </div> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Rambutnya yang rapi karena disisir dan pendek.</p> </div>
<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Rambut yang dirapikan dan riasan sederhana.</p> </div> <div>  <p>Oh BUKANI! Bukan seperti ini. Rambutnya berwarna dan riasannya berlebihan.</p> </div>
<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Rambutnya yang rapi karena disisir dan ditali.</p> </div> <div>  <p>BUKANI! Bukan seperti ini. Rambutnya tidak disisir dan tidak dirapikan.</p> </div>
<p>Dari kedua gambar lengan, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar lengan, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Rapi, tidak terlalu pendek dan tidak dilinting.</p> </div> <div>  <p>BUKANI! Bukan seperti ini. Tidak seharusnya bagian lengan dilinting keatas.</p> </div>
<p>Dari kedua gambar kerah, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div> <div>  <p>Apakah yang ini?</p> </div>	<p>Dari kedua gambar kerah, yang mana yang benar?</p> <div>  <p>BENARI! Beginilah seharusnya. Bagian kerah ditutup sehingga terlihat rapi.</p> </div> <div>  <p>BUKANI! Bukan seperti ini. Kerah tidak boleh dibuka hingga terlihat bagian dada.</p> </div>



Gambar 5.10 Breakdown Game

5.2.5 Nilai Moral

Di akhir cerita, terdapat halaman nilai moral dimana tokoh Ibu yang sedang menasehati Sheela sebagai bentuk dari kesimpulan etika yang ada dalam cerita.



Gambar 5.11 Interface Nilai Moral

5.2.6 Close

Pada bagian ‘close’ ditambahkan ilustrasi Sheela agar pembaca dapat lebih mengingat tokoh Sheela. Saat pilihan ‘Ya’ ditekan, ilustrasi Sheela akan berubah menjadi sedih karena pengguna keluar dari aplikasi, diharapkan pengguna tidak keluar dari aplikasi tersebut.

Sedangkan saat pilihan ‘Tidak’ ditekan, ilustrasi Sheela akan berubah menjadi senang karena pengguna tidak keluar dari aplikasi.



Gambar 5.12 *Interface Close*

5.3 Spesifikasi *Smartphone* atau *Tablet*

Agar aplikasi dapat berjalan dengan optimal pada perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh target audiens, maka resolusi layar yang digunakan untuk aplikasi pada perancangan ini adalah 1280 x 720 pixel dengan spesifikasi minimum sistem operasi Android 4 atau lebih tinggi, RAM minimal 1GB dan minimal ukuran layar 4 inc.



Gambar 5.13 *Output* Aplikasi

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari uji coba yang telah dibahas dalam bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sesuai dengan perancangan aplikasi buku cerita anak interaktif mengenai etika terima kasih, tolong, maaf, dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun penulis menyimpulkan bahwa aplikasi ini mampu menyadarkan anak mengenai pentingnya terima kasih, tolong, maaf dan memberikan pengetahuan tambahan mengenai etika sehari-hari yang harus dan/ baik dilakukan oleh anak usia 7-8 tahun. Hal tersebut diketahui saat anak diberikan pertanyaan yang sama sebelum dan sesudah uji coba. Pertanyaan tersebut mengarah pada pemahaman anak mengenai etika terima kasih, tolong, maaf dan etika sehari-hari yang menjadi konten dalam aplikasi. Sebelum memainkan aplikasi anak kurang mengetahui pentingnya etika terima kasih, tolong, maaf. Setelah anak memainkan anak mampu memahami pentingnya etika terima kasih, tolong, maaf. Namun anak tetap membutuhkan pendampingan dari orang dewasa untuk lebih mengarahkan anak menyimpulkan hal-hal yang baik yang dapat disimpulkan dari aplikasi ini.

Selain itu, game sederhana dalam cerita yang ada di dalam aplikasi menjadi metode yang baik diterapkan dalam media pendidikan untuk anak agar dapat belajar tanpa ada paksaan dari pihak siapapun. Penggunaan karakter yang sesuai dengan personaliti dari target audien cukup mampu menjadi contoh karena anak dapat dengan mudah membayangkan dan menyamakan dirinya dengan karakter yang ada di dalam aplikasi.

Pada perancangan ini, desain masih ada pada tahap pengembangan sehingga masih banyak hal yang perlu diperbaiki dalam proses mendesain, sehingga alternatif desain, ilustrasi, transisi, audio dan lainnya.

6.2 Saran

Perancangan aplikasi buku cerita anak interaktif mengenai etika terima kasih, tolong, maaf, dalam kehidupan sehari-hari untuk anak usia 7-8 tahun ini masih banyak yang perlu dikembangkan, baik dalam segi konsep perancangan dan konten, hingga aspek visual dari aplikasi. Adapun saran dari segi konten adalah perancangan ini diharapkan dapat mengembangkan seri lanjutan etika yang sesuai dengan perkembangan tren sosial yang terjadi di masyarakat sehingga aplikasi ini dapat terus diperbarui dan secara berkesinambungan dapat memberikan pendidikan dan menumbuhkan imajinasi anak

mengenai etika lainnya secara menarik. Sedangkan saran dari segi desain adalah penulis mengharapkan adanya sub menu yang berisi game-game lain yang mendukung pendidikan etika yang dapat dimainkan diluar isi cerita yang lebih menantang agar anak lebih antusias dalam memainkannya. Penulis menyarankan adanya kajian secara teknis dalam pembuatan aplikasi, mulai dari ukuran file hingga perbaikan sistem yang belum sempurna seperti adanya *bug*. Selain itu, penulis merencanakan adanya kolaborasi dengan pihak terkait untuk membuat suatu desain media yang dapat membuat media ini memiliki keterkaitan atau hubungan dengan media lainnya untuk mengenalkan karakter yang telah dirancang sehingga dapat lebih dikenal oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Rachmaniar, “Membiasakan Anak dengan Tiga Kata Sakti”, isiGood.com, <http://www.isigood.com/inspirasi/membiasakan-anak-dengan-tiga-kata-sakti/>. (diakses 24 Oktober 2016).
- Anindyari Kusumastuti, *Perancangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa dan Aksara Jawa Kelas 5 SD*, Tugas Akhir, Desain Produk Industri FTSP – ITS, 2012.
- Benny Rhamdani, “Buku Anak yang Cocok Untuk Umurnya”, Aksaraku, <http://www.bennyrhamdani.com/2012/08/buku-anak-yang-cocok-untuk-umurnya.html>. (diakses 10 Oktober 2016)
- Ben Shneiderman, *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*, Michigan University, Addison Wesley Longman, 1998.
- Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. Diunduh dari <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf>, pada 27 Desember 2015.
- Dendy Sugono dkk, *Arti kata- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, Pusat Bahasa Depatemen Pendidikan Nasional RI, <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>. (diakses 19 Oktober 2016)
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna, dan Johan Permana, *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013.
- Dita Angga, “Era Digital Pengaruhi Karakter Anak”, <http://www.koran-sindo.com/news.php?r=0&n=21&date=2015-11-01> (diakses 7 Desember 2016)
- Galih Pratama, “Apa Perbedaan User Experience (UX) dan User Interface (UI)?”, belajarkoding.com, <https://belajarkoding.net/apa-itu-user-experience-ux-dan-user-interface-ui/>. (diakses pada 24 Oktober 2016)
- Hamdan Ali, “Makalah Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini”, <http://hamdanial.blogspot.co.id/2014/04/makalah-karakteristik-pendidikan-anak.html> (diakses 7 Desember 2016)
- Indah F., “Pengertian dan Definisi Aplikasi”, https://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html. (diakses 6 Desember 2016)
- Kamus Peribahasa, “Dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung”, <http://www.kamusperibahasa.com/arti-peribahasa-indonesia/di-mana-bumi-dipijak-disitu-langit-dijunjung/>. (diakses 24 Oktober 2016)

- Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Mandar Maju, Bandung, 2007
- Koi Vinh. 2011. *Ordering Disorder: Grid Principles for the Web*. New Riders: USA.
- Komisi Penyiaran Indonesia, “Hasil Survey Indeks Kualitas Program Siaran TV Periode Maret-April 2015”, http://kpi.go.id/download/Pengumuman/Hasil_Survei_Indeks_Kualitas_Program_Televisi_Periode_Maret-April_2015.pdf (diakses 5 Desember 2016)
- Kun Cahyono, “Perkembangan Sosial dan Emosional Anak SD”, <http://kunctjah.blogspot.co.id/2014/08/perkembangan-sosial-dan-emosional-anak.html> (diakses 6 Desember 2016)
- Kusumastuti, *Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Kelas 5 SD Materi Unggah-Ungguh Basa dan Aksara Jawa*, Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS, 2013.
- Leatrice Eiseman, *Color: Messages and Meanings, A Pantone – Color Resource*, Hand Books Press, 2006.
- Marziah Karch. “What Is Google Android?” About Tech , http://google.about.com/od/socialtoolsfromgoogle/p/android_what_is.htm (diakses 19 Mei 2016)
- M. Fadillah, “*Desain Pembelajaran PAUD*”, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2012
- Ratna Megawangi, *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*, Makalah. IHF, JKT, 2010.
- Salman Ali Rofiq, *3 Kata Ajaib: Dahsyatnya Energi Ungkapan “Tolong”, “Maaf”, dan “Termakasih”*, DIVA Press, Jakarta, 2014.
- Sam Hampton. “*The designer's guide to grid theory*”, <http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>. (diakses 21 Juni 2016)
- The Asian Parent, ““Mummy, phone please!” – Being smart about device use by kids”, <https://sg.theasianparent.com/device-use-by-kids-asia-parental-controls/> (akses 5 Desember 2016)
- Uell S. Andersen, *three Magic Words*, CreateSpace, North Charleston, 2013.
- Yenny Yusra, “Riset SuperAwesome: 66% Anak di Asia Tenggara Memilih Hiburan Internet Dibandingkan Televisi”, <https://dailysocial.id/post/riset-superawesome-66-anak-di-asia-tenggara-memilih-hiburan-internet-dibandingkan-televisi/> (diakses 5 Desember 2016)

BIODATA PENULIS



Selviana Anggraini atau lebih akrab dipanggil Rina, lahir di Madiun pada 24 Desember 1994. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Herwanto dan Sri Lestari. Pernah menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 02 Mojorejo Madiun, lalu di SMPN 01 Madiun. Kemudian melanjutkan pendidikan SMA di SMAN 02 MADIUN.

Penulis memiliki hobi *travelling*, melakukan aktivitas sosial, dan sangat menyukai hal-hal yang berhubungan dengan anak-anak dan pendidikan untuk anak.

Perancangan aplikasi buku cerita tentang etika “Sheela dan Kawan-kawan” merupakan judul tugas akhir yang diambil oleh penulis sekaligus menyalurkan kesukaannya dalam hal yang berkaitan dengan anak-anak dan pendidikan untuk dengan harapan dapat berkontribusi secara tidak langsung serta memberikan pendidikan kepada anak-anak di Indonesia.

Untuk kemudahan dalam mengirimkan kritik dan saran mengenai judul perancangan yang diambil oleh penulis, maka penulis dapat dihubungi melalui alamat dibawah ini.

Email : selviana.a.k.b@gmail.com

Instagram : [sel_vivi](#)

Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.